Vol.137

PS2を買う前に電撃で100P徹底チェック! PS2も電撃におまかせ!!

電撃PlayStation

プレイステーション

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年3月10日発行（隔週金曜日発行）第6巻第7号通巻133号

2000 3/10

定価490YEN



徹底攻略
ベイグラントストーリー
攻略第2回 中盤戦までを徹底フォロー!
必勝テクニックも伝授!!

総力特集
電撃ロボット
超人気のロボットSLGが大集合!

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜
第1部終盤までをディープに攻略!

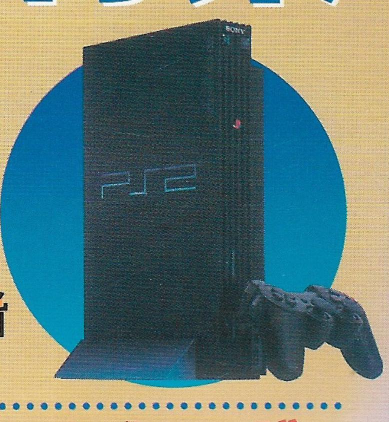
聖戦士ダンバイン
スーパーロボット大戦α
聖霊機ライブレード

PS2のすべてがわかる!
発売直前100P大特集

特報 デッドオアアライブ2

攻略 リッジレーサーV／エターナルリング／決戦／ドラムマニア
ストリートファイターEX3／A列車で行こう6 ほか

詳報 エヴァーグレイス／ØSTORY／劇空間プロ野球／鬼武者
鉄拳TAG TOURNAMENT／グラディウスⅢ&Ⅳ ほか



PS2本体の"秘密"を徹底解説／DVDソフトカタログ


ASCII
Wizardry
~DIMGUIL~
PlayStation
RPG(ロールプレイング・ゲーム)の原典、その新章が始まる・・・。
原点にして究極のシステムの下、オリジナルシナリオで"Wizardry"が復活する。
今回の冒険の舞台となるのは、湖に浮かぶ城塞都市「ガイネス」。当然、オリジナルの迷宮が登場する。
冒険を行なうキャラクターは、11種の種族、14種の職業、性別を選択し、ポイントを能力値に割り振って作成。
モンスターとアイテムは、シリーズおなじみのものから、新登場のオリジナルまで、共に約300種類を用意。
キャラクターを鍛える「練武場」や、遭遇モンスター、入手アイテムを記録するカタログなど、新機能搭載。
ポリゴン使用の迷宮や、CGムービーイベントなど、グラフィックを強化。
3Dダンジョン探索ロールプレイングゲーム
〈ウィザードリィ~DIMGUIL(ディンギル)~〉
●プレイステーション専用ソフト
標準価格:6,800円(税抜)
2000年3月発売予定
■メモリーカード容量:2ブロック
Copyright ©1998-2000 by 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved. Wizardry is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved. Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation. Modifications for the PLAYSTATION format "DIMGUIL" Copyright ©1998-2000 by ASCII Corporation. All rights reserved.
エンブレム・モンスター・キャラクターイラスト:諏訪原 寛幸
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
アスキーエンタテインメント ホームページ アドレス
http://www.ascii.co.jp/et/
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

ASCII

PlayStation



初めての"ふたりで遊べる"恋愛シミュレーション、もちろんひとりでも遊べま～す!

キャラクターを彩る豪華キャスト

アリエル…………菊池志穂
エルツ…………林原めぐみ
カステル…………白鳥由里
コー……………かないみか
ノイシュ…………今井由香
フェルデン………笠原弘子
リンデル…………三石琴乃
（役名による50音順）

4つのステージで繰り広げられる、女のコそ～だつ戦!



スキー、海水浴、魔法祭、降誕祭…、いっぱい遊んで大好きな女のコをゲットしよう! お友だちの女のコは全部で7人。ライバルはどのコを狙ってるのかな? お嬢様のカステル? 元気者のコー? 新しくお友だちになったアリエル?

女のコといっしょに遊んでステキな思い出を作ろう!



女のコを遊びに誘えば、必ずステキなグラフィックが見られるんだ。
キミは、すべてのグラフィックをアルバムに集められるかな?
全部集めるまで、何度もプレイしよう!

ランチタイムでライバルに差をつけろ!



遊びの合間のランチタイムも気が抜けないぞ! ライバルより盛り上げて、女のコの注目のマトになっちゃおう! 好きな女のコと話したり、みんなとわいわい話したり、ライバルと「早食いバトル」や「早飲みバトル」までできちゃうんだ!



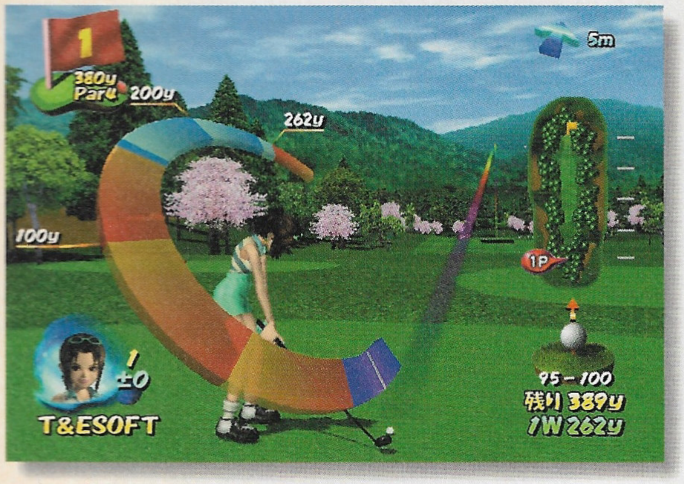
初回特典
コーの等身大リバーシブルポスター付き!

3月30日発売

標準価格：5800円（税抜）

株式会社 アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
http://www.ascii.co.jp/et

PlayStation®2

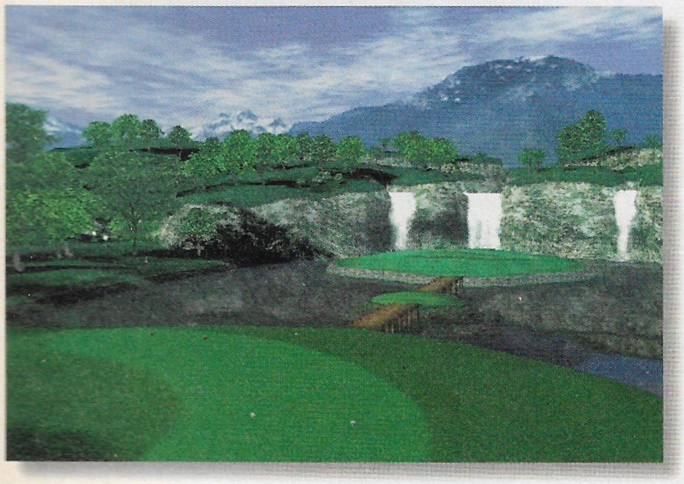






ゴルフゲームは、もっともっと楽しくなる!

“もっと楽しいゴルフゲームが欲しい！”
そんなキミの願いをT&E SOFTがかなえます。
ゴルファーがつくれる、コースがつくれる、ストーリーがつくれる。
ゴルフゲームに新風を吹き込む楽しさを満載して、ゴルフの楽園ここに誕生。











T&E SOFT

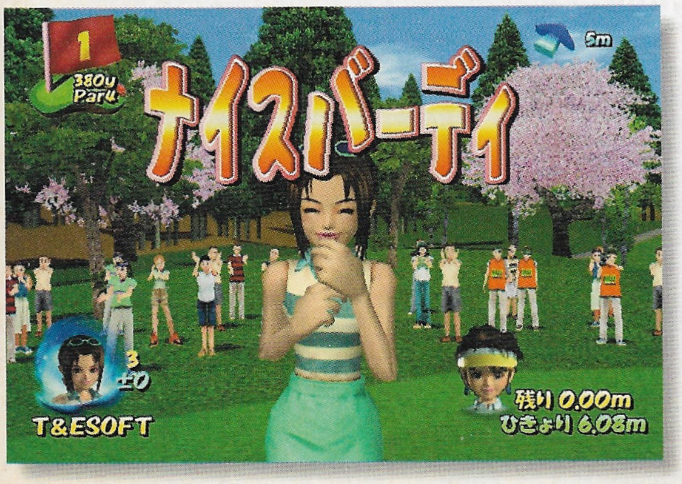
プレイステーション2と一緒に、ぜひどうぞ！











GOLF パラダイス

プレイステーション2専用ソフト

ストーリーモードは一生モノのおもしろさ！

7人のキャラクターからキミのお気に入りを選んでプレイできるストーリーモード。アマチュアゴルファーが、世界大会"マスターエンペリウム"の制覇を果たすまでを描く熱き闘いのストーリー。次々に現れるライバルたちと競いながらキミだけのキャラクターに成長させるんだ！ コース、キャラクター、ゴルフギア、ゲームモードがどんどん増える楽しさも二重マル。

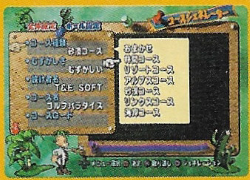


●ストーリーモード

キミだけのオリジナルコースが簡単につくれちゃう！

世界初。コース自動生成システム Genesys-G 搭載！

どんなに楽しいゴルフゲームでも、いつも同じコースでプレイしてちゃ楽しさ半分。そこでT&E SOFTからの新提案。コース設計の難しい部分はPS2にぜんぶおまかせ、キミのリクエストを伝えるだけで簡単にコースがつくれちゃうコース自動生成システムGenesys-G！ キミがつくったコースでトモダチと勝負すれば楽しさ倍増。



●全体設定
コース全体の難易度と種類（6タイプ）を選ぶだけで完成します。



●ホール設定
1ホールごとに13種類の細かな設定を行うことができます。

2000.3.23 ON SALE

標準価格 5,800円（税別）


PlayStation
面白さ、つみこみすぎ!?
GREAT MOUNTAIN GREAT MOUNTAIN
MUSIC
BILLIARDS
TURN POINT
SNOW SNOW
MONS MONS
SCIENCE SCIENCE
VISA Red City
VISA GREEN
BLUE CITY
SHOUTING STAR
コースも
システムも
謎も冒険も、
さらにさらに
ワンダフォー!
チョロQ
WONDERFUL
ワンダフォー!
NOW ON SALE!
¥5,800 ※価格は希望小売価格です。(税別)
チョロQ 20th ANNIVERSARY
PocketStation 対応
チョロQモータース http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html
Power Up & Dress Up!
強化パーツとペイントで
速くなる!カッコよくなる!
キミだけのチョロQを育てろ!
TAKARA
この走り、ついてこれますカ~?
キュートな車体にユニークなコース!
だけど走りは超本格、超過激だぞ!
改造しますカ~?
見かけだけの改造じゃない!
パーツ次第で走りが変わる!
2P対戦しますカ~?
対戦はレースだけじゃないゾ!
サッカーやビリヤードでも勝負!
チョロQ語、話せますカ~?
ああ、いそがしい。
なんでこんなに、いそがしいのだろう。
誰か、手伝ってくれないものかな。
チョロQたちとおしゃべり!
RPG気分で情報を集めよう!
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

Contents

2000.3-10 Vol.137

010. 速報 DPSソフト大賞'99

電撃PlayStation2

016. デッドオアアライブ2
022. リッジレーサーV
028. ETERNAL RING エターナルリング
034. 決戦
040. ストリートファイターEX3
044. A列車で行こう6
048. FANTAVISION
050. ドラムマニア
052. ステッピングセレクション
053. 麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ
054. PS2ソフト最速インプレッション
056. EVERGRACE エヴァーグレイス
060. 0 STORY ラブストーリー
064. Primal Image (プライマルイメージ)
066. 鉄拳TAG TOURNAMENT
068. ドライビング・エモーション Type-S
070. 鬼武者
072. I.Q REMIX＋ -Intelligent qube-
074. 劇空間プロ野球
076. グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話
078. ライゼリート～エフェメラル ファンタジア～
080. ゴルフパラダイス
082. アメリカン・アーケード
083. マキシモ（仮）
084. スノーボードスーパークロス
085. PS2ソフトカタログ
092. PS2本体の秘密を徹底解説!!
100. 坂口博信×鈴木尚が語る FINAL FANTASYの未来
102. 電撃DVD STATION Special
110. PLAYSTATION フェスティバル2000リポート

攻略Station

128. ベイグラントストーリー
138. ストライダー飛竜1&2

電撃SoftStation

190. テイルズオブエターニア
192. ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産～ほか

電撃特報

180. FAVORITE DEAR 純白の預言者
182. アクエリアンエイジ 東京ウォーズ
184. 聖ルミナス女学院
186. マリオネットカンパニー2Chu!

電撃Robot

204. 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
224. 聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説
226. スーパーロボット大戦α
228. 聖霊機ライブレード

Regular

142. DPSコロシアム出張版『クラッシュ・バンディクー レーシング』
144. 4色奴隷
147. PQ プレイクエスチョン
158. ウラワザデータベース
159. まんがはじめて物語『アジト3』
163. 電撃コラムス
167. PSの奴隷
178. 読者アンケート
179. 読者プレゼント
230. 電撃NEWS STATION
234. 電撃ランキングステーション リニューアル
239. 次号予告・広告INDEX
240. 新作ソフトスケジュール

Game Index

ア

ARMORED CORE 2（アーマード・コア2）……88
I.Q REMIX＋-Intelligent qube-……72
アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～……182
アジト3……156
アメリカン・アーケード……82
EXビリヤード……86
ウィザードリィ ～DIMGUIL～……194
ウイニングポスト4 プログラム2000……195
永世名人Ⅳ……87
EVERGRACE（エヴァーグレイス）……56
A列車で行こう6……44・55
ETERNAL RING（エターナルリング）……28・54
オーバキューン……197
鬼武者……70
お水の花道……198

カ

柿木麻雀Ⅳ……86
汽車でGO!……195
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜……204
筋肉番付SASUKE……195
グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話……76
XFIRE（クロスファイア）……89
劇空間プロ野球……74
決戦……34・54
建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!……88
幻想のアルテミス ～Actress School Mystery Adventure～ 156
ゴルフパラダイス……80

サ

ザ・心理ゲーム6……197
THE DEEP 失われた深海……198
サモンナイト……150
G I JOCKEY 2000……153
ジェットでGO!……152
実況ワールドサッカー2000……85
ジョッキーレーシングゲーム ギャロップレーサー2000……155
SIMPLE1500シリーズ Vol.28 THE ダンジョンRPG……198
SuperLite1500シリーズ MONKEY HERO……195
SuperLite1500シリーズ ロードランナー2……195
スーパーロボット大戦α……226
ステッピングセレクション……52・55
ストライダー飛竜1&2……138
ストリートファイターEX3……40・54
STREET FIGHTER EX2 PLUS……147
STREET BOARDERS 2……197
ストリート麻雀トランス 麻神2……87
スノーボードスーパークロス……84
スペクトラルブレイド……154
聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説……224
聖霊機ライブレード……228
聖ルミナス女学院……184

タ

タイニーバレット……198
Dancing Stage featuring Dreams Come True……198
CHASE THE EXPRESS（チェイス・ザ・エクスプレス）……155
TRL（THE RAIL LOARDERS）……197
テイルズ オブ エターニア……190
鉄拳TAG TOURNAMENT……66
デッド オア アライブ2……16
撞球 ビリヤードマスター2……85
ときめきメモリアル2……148
ドッチメチャ!……195
DRIVER 潜入!カーチェイス大作戦……196
ドライビング・エモーションType-S……68
ドラムマニア……50・55

ハ

パズループ……197
FANTAVISION……48・55
FAVORITE DEAR 純白の預言者……180
Primal Image（プライマル イメージ）……64
ブリガンダイン グランドエディション……197
ベイグラント ストーリー……128

マ

麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ……53
マキシモ（仮）……83
マリオネットカンパニー2Chu!……186
メダロットR・パーツコレクション……198
森田将棋……88

ヤ

UNiSON（仮）……90

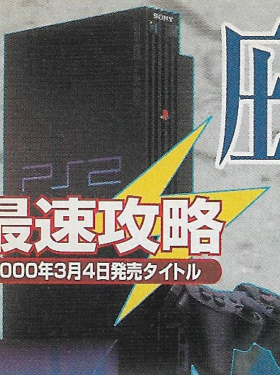
ラ

ライゼリート ～エフェメラル ファンタジア～……78
LATTICE（ラティス）……198
0STORY（ラブストーリー）……60
リッジレーサーV……22・54
ロックマンDASH2 ―エピソード2 大いなる遺産―……192

その他、P.85～の「PS2ソフトカタログ」では、PS2の注目ソフトを紹介しています。

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC2…PS2専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT2…PS2専用マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

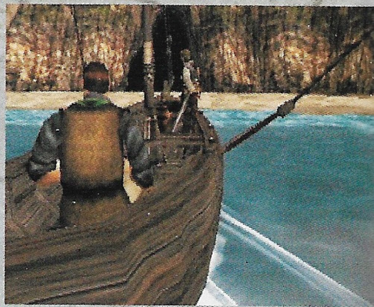




最速攻略
2000年3月4日発売タイトル

圧倒的なリアリティがRPGの新時代を告げる!







ETERNAL RING
エターナルリング

PS2専用RPG 第1弾!! 発売直前疾風攻略!!

ＰＳ２の発売と同時にリリースされる唯一のＲＰＧ『エターナルリング』。「ＰＳ２でＲＰＧはどう進化したのか？」――そんな疑問はプレイすればバッチリわかる！　今回の基本＆ＭＡＰ攻略を手助けにして、このソフトの世界観や雰囲気、ＰＳ２の「新たな風」を感じとってもらいたい。

PS2	RPG	ETERNAL RING エターナルリング	3|4	▶フロム・ソフトウェア
				▶¥6,800
				▶MC2(100KB)

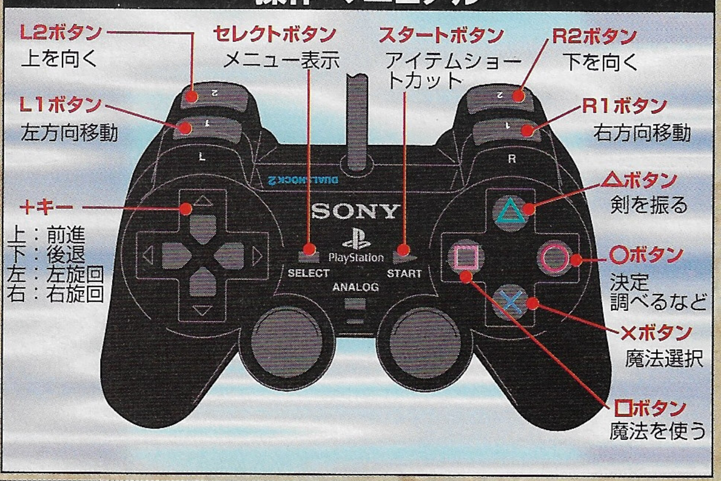
OPERATION

まずは操作方法をしっかりマスターしよう!

基本操作

基本的な操作方法は、『キングスフィールド』シリーズなどと、ほとんど一緒なのでファンなら違和感なくプレイできるはず。また、デュアルショック２の新機能である感圧式（押す強さを感知する）ボタンによるアナログ操作もサポートしている。

操作 マニュアル



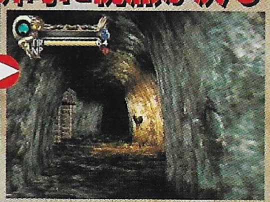
★知っておくと便利★　～特殊操作～

●視点を中央に戻す●（Ｌ２とＲ２同時押し）

知らなくてもプレイすることはできるが、知っておくと便利な「特殊操作」を２つ紹介しよう。まずは、Ｌ２とＲ２を同時押しすることで視点を中央（主人公視点で正面）へ瞬時に戻すことができる。敵との戦闘で視点を下や上へ向けたあと、正面へ戻すときにこの操作を実行するとラクだ。また、複数の敵（下視点と中央視点で攻撃しなければいけない場合など）を相手にするケースでも威力を発揮するぞ。覚えておこう。

瞬時に視点が戻る





▲▶視点が上向きで、これでは移動に困る。そこでこの操作！

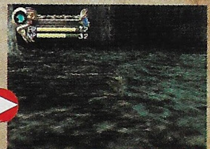
●移動スピードの調整●（＋キーなどを押す強さ）

ＤＳ２（デュアルショック２）の新機能を利用した操作が、移動スピードの調整だ。前後移動、左右旋回、左右移動、視点の変更は、ボタンを強く押せば速く、弱く押せばゆっくりと操作することができるのだ。

ＰＳ２ならではの感圧操作

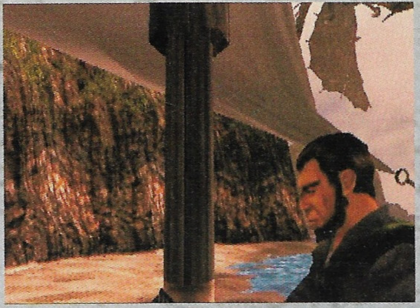
▼細い橋など、緻密な操作が必要なシーンでは…。





▲＋キーを軽く押してゆっくり移動すればＯＫ。





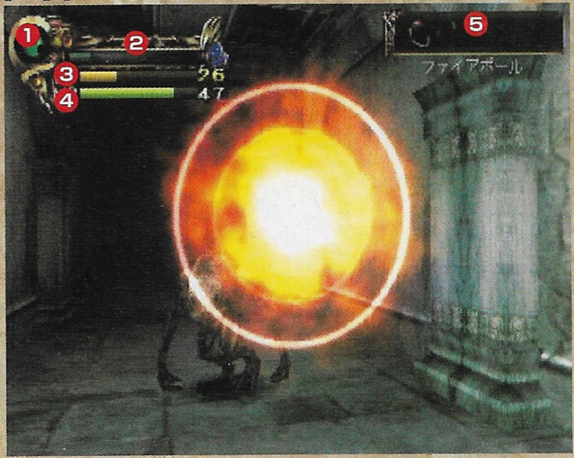
オープニングムービー

養父であり、ヘインガリア王国親衛隊隊長であるグリアムからの命令を受けて、不帰の島の調査にやってきたカイン（主人公）。彼が最初のダンジョン「滝の洞窟」へ足を踏み入れるまでの流れが、オープニングムービーで語られている。リアルタイムCGの美しさは必見だぞ！

PICTURE 各画面の表示情報を詳しく解説！

主な画面とその見方！

アクション要素が強いＲＰＧなので、主人公のステータスに関する情報が極力簡素化されているのは、ゲーム画面を見れば一目瞭然。ただし「指輪」に関する情報（魔法属性値など）については、詳しく知ることができる（指輪と属性に関する詳しい情報はＰ.30を参照）。これは『エターナルリング』の戦闘が、剣などで物理攻撃するのがメインではなく、指輪による魔法攻撃がメインになるからだ（ただし、魔法は攻撃系だけでなく、回復系や補助系なども存在する）。画面の情報の見方をしっかりと予習して、実際のプレイに備えておこう。



ゲーム（メイン）画面

❶コンパス
黒い点のある方向が、常に北になる。

❷マジックゲージ
フルチャージされると魔法を放つことができる。魔法を使うと0になるので連射は難しい。

❸ＨＰゲージ
主人公の体力。右に数字表示あり。0で死亡。

❹ＭＰゲージ
主人公の魔力。魔法によって消費量が異なる。

❺魔法指輪選択ウインドウ
装備中の魔法指輪と、選択状況を表示。



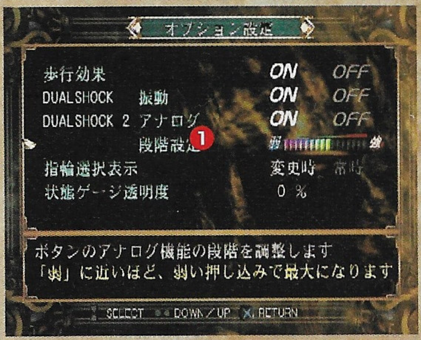
メニュー画面

❶主人公のステータス
主人公の現在のレベル、ＨＰとMP、経験値と次のレベルまでの経験値がわかる。

❷現在位置と時間
位置表示（マップ座標ではなくマップ名）とゲーム上の日数・時間を表示。

❸各属性のステータス
6種類（火・土・風・水・光・闇）の属性値と剣による攻撃の強さがわかる。

❹サブメニューセレクト
持ち物、装備、ステータスの詳細、環境設定、ロードの5つのサブメニューを選択する。



環境設定画面

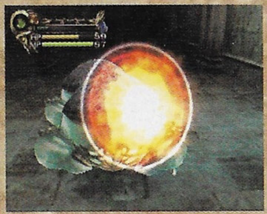
❶各オプション設定
＊歩行効果：ＯＮの場合、歩くたびに視界が揺れてリアリティが増す。画面酔いしやすい人はＯＦＦを選択するのがベスト。
＊ＤＵＡＬ　ＳＨＯＣＫ振動：デュアルショック（２）の振動機能切り換え。
＊ＤＵＡＬ ＳＨＯＣＫ２アナログ：デュアルショック２のアナログボタン機能のＯＮ・ＯＦＦ設定。段階設定はＯＮのみ有効で、強く設定するほどボタンを強く押さないとＭＡＸ状態（速く歩くなど）にならない。

＊指輪選択表示：魔法指輪選択ウインドウの表示選択。状態ゲージ透明度は、メイン画面のＨＰやＭＰゲージの透明度を指定できる。そのほかサウンド設定、操作設定も可能。

BATTLE 戦い方の基本はコレだ!!

基本戦闘術

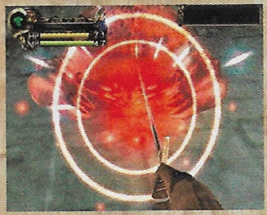
『エターナルリング』では、攻撃のほとんどを魔法指輪による魔法で行う。つまり、剣などの物理攻撃は補助的なものなのだ。ただし、ゲーム開始直後は魔法指輪を持っていないため、唯一の武器である剣（スモールソード）で戦うしかない。ここでは、剣を含めた基本的な戦い方を紹介するぞ。また、戦闘と直接的な関係はないが、主人公のアクションについて注意しておきたいポイントも紹介しておくので、しっかりとチェックしておこう。



●魔法攻撃がメイン
上でもふれたが、魔法指輪による魔法攻撃がメインになる。Ｐ.30で紹介する「指輪合成」で、さまざまな魔法指輪を作り出せば、多彩な攻撃が可能だ（※１）。



●剣攻撃はヒット&アウェイ
ゲーム開始直後は剣で戦闘するしかない。剣の攻撃範囲は短く敵に近付いて戦うことになるので、敵の反撃をくらう可能性も高い。攻撃→後退・回避→攻撃を心がけよう。



●L2・R2で視点を合わせる
敵は、地上を這うものや、空を飛ぶものなどさまざま。攻撃するときは、敵の高さに視点を合わせないと攻撃がヒットしないので、Ｌ２・Ｒ２で合わせよう。



●敵を倒すとMP回復
魔法指輪を入手して魔法が使用可能になると、ＭＰの消費が気になるところだが、敵を倒すと一定のＭＰが回復するので、あまり気にしなくてもＯＫ。でもムダ撃ちは厳禁！

これだけは知っておきたい エターナルリングのツボ

●主人公は「かなづち」？
じつは、主人公には苦手なものがある。それは水！　深い湖などはもちろん、浅い川に落ちても即死してしまうのだ。水のあるところに来たら、慎重に操作するようにしよう。


▲こんなに浅い川でも、落ちると即死してしまうぞ。

●落ちる高さに比例してダメージを受ける
落ちたときに受けるダメージは、その高さに比例している（高ければ高いほど大ダメージ）。もちろん低ければノーダメージですむが、最悪の場合は即死してしまうこともある。ただし、落ちないと行けない場所があることも覚えておこう。

●魔法石は必ず拾おう！
敵を倒すと、アイテムのほかに「魔法石」というものを落とすことがある。これは指輪を作るために必要なアイテムなので、絶対に拾おう！



※１）魔法攻撃の威力は、ゲーム中の時間による影響を受ける。例えばファイアボールの魔法は「火の刻」だと威力がアップする。

RING 指輪の魔力が攻防を制する!!

ゲームタイトルからもわかるように、『エターナルリング』では指輪の存在が、ゲームのシナリオやシステムにおいて重要なカギとなっている。ここでは、そんな指輪の種類と属性、さらに『エターナルリング』の醍醐味の1つでもある指輪の合成方法について詳しく紹介していくぞ。

指輪と魔法石の関係

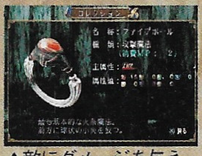
●指輪の種類とその属性！

指輪には、種類、属性の違いがある。種類としては魔法指輪（攻撃系と補助系）、補助指輪（属性指輪と特殊指輪）の4種類、属性としては火・水・土・風・光・闇の6つに分類される。この種類と属性によって、その指輪の宿している魔法が決まってくるのだ。種類については、少し複雑なので右を参照。また、左右の手に5つずつ指輪を装備できる（左手に魔法指輪、右手に補助指輪）ことも覚えておこう。

左手に装備する指輪（魔法指輪）

●攻撃系

敵にダメージを与える攻撃魔法を宿した指輪。敵の属性防御値が低い属性（弱点）の攻撃魔法を使うのが有効だ。装備状況は画面右上に表示。



▲敵にダメージを与えるための必需品。

●補助系

体力回復や敵の防御力低下などの補助魔法を宿した指輪。攻撃系、魔法系は、魔法指輪に属するので、左手に合わせて5つまで装備できる。



▲攻撃以外は、すべて補助系に属する。

右手に装備する指輪（補助指輪）

●属性指輪

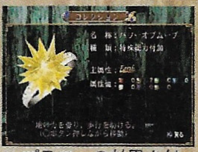
主人公の属性値をアップする指輪で、属性効果のある防具だと考えればわかりやすい。敵の攻撃の属性に合わせて装備するのが効果的だ。



▲主人公の属性防御値に影響を与える。

●特殊指輪

攻撃魔法に分裂や追尾効果を付加したり、主人公の移動速度がアップするといった特殊な効果を与えてくれる指輪。役に立つものが多い。



▲プラスαの効果を付加してくれる。便利！

●『エターナル』の醍醐味！指輪合成!!

指輪の種類や属性などについて説明をしてきたが、このゲームでは、その指輪（魔法指輪と属性指輪のみ）を作るという楽しみもある。指輪の合成には、ベースとなる指輪（リング）と魔法石が必要で、この2種類のアイテムを「忘却の祭壇」という場所で合成すればOKだ。

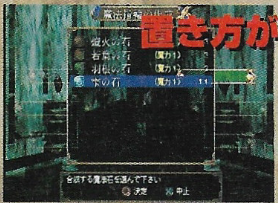


◀今回の攻略範囲で行くことができる。さっそく合成してみよう。

合成で知っておきたい2つのポイント

POINT 1 合成法の違い

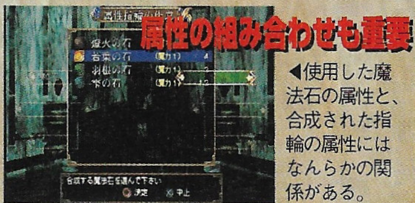
魔法指輪と属性指輪では、魔法石の置き方が違う。魔法指輪は「左の列と右の列に最低1個ずつ」、属性指輪は「どこでもいいので1個」魔法石を置けば合成することができる。



◀いろいろな置き方を試してみれば、合成の法則性が見えてくるかもしれない？

POINT 2 属性による変化

どんな指輪ができるかは、どの属性の魔法石をいくつ使ったかによって複雑に変化。さらに魔法指輪では、左の列と右の列のどちらに置いたかによっても変わってくるらしいぞ。



◀使用した魔法石の属性と、合成された指輪の属性にはなんらかの関係がある。

CHECK あらゆる指輪の素「魔法石」って何？

魔法石は指輪を合成するときに必要なアイテムで、主に倒した敵から入手できる。魔法指輪なら2個、属性指輪なら1個の魔法石が必要だ。また、魔法石はアイテムと交換することもできる（お金の代わり）。

魔法石には6種類の属性と魔力の違いがある

魔法石にも指輪と同じように6種類の属性があり、どんな指輪が合成できるかは「どの属性の魔法石をどう組み合わせるか」によって決まってくる。また、魔法石には同じ属性でも、魔力（レベルのようなもの）の違いがあり、例えば火属性の魔法石でも魔力1と魔力2では、名前も違ってくる。そして、この魔力の違いが、指輪の合成にも影響を与えるらしい。ちなみに光と闇の魔法石には魔力1と魔力2のものはない。

●魔力1の各属性魔法石

火 魔力1 燈火の石



土 魔力1 若葉の石



風 魔力1 羽根の石



水 魔力1 雫の石



敵を倒したり拾ったりしてひたすら集める

魔法石は主に敵を倒して入手することになる（ダンジョン内に落ちていることも）。ただし、敵を倒すと自動的に入手できるのではなく、拾わなくてはならないので注意。



◀▲敵を倒すと魔法石を落とすことが多い。敵を倒したら必ずチェックしよう。

●魔法指輪の合成例

魔力1の魔法石で作れるパターンの一部を紹介。元となる指輪も必要。

合成する魔法石（※1）	完成するリング	効果
燈火の石＋燈火の石	ファイアボール	小さな火の玉を飛ばす
若葉の石＋若葉の石	アースヒール	HPを中程度回復
羽根の石＋羽根の石	ウインドカッター	刃状の風を飛ばす
雫の石 ＋雫の石	ヒールウォーター	HPを小程度回復する

●属性指輪の合成例

指輪と魔法石が必要な点は魔法指輪と同じだが、魔法石の置き方は自由。

合成する魔法石	完成するリング	効果
燈火の石	リングオブヒート	火属性の上昇（小）
若葉の石	リングオブストーン	土属性の上昇（小）
羽根の石	リングオブブリーズ	風属性の上昇（小）
雫の石	リングオブレイン	水属性の上昇（小）

オマケ リングをコレクションしよう！

所持している指輪は、メニュー画面内にある「リングコレクション」でチェックできる。これがあると、できるだけたくさんのリングを集めたくなるよね。



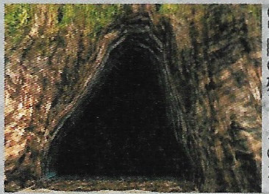
めざせ！コンプリート!?

▲属性ごとに、存在する（合成できる）指輪の欄が表示されるので、持っていない指輪の数がすぐわかる。

※1）左の列と右の列に1個ずつ置くこと。

ゲーム序盤を完全網羅! MAP付き詳細攻略!!

不帰の島に着いた主人公が最初に見た風景は、海岸にポッカリと口を開けた洞窟だった……。今回はこの滝の洞窟から、調査隊の集落、そして水の神殿をMAP付きで攻略していくぞ。いきなりダンジョンを冒険しなければいけないので不安かもしれないが、MAPとモンスターリストがあるからノープロブレム! PS2の美しい映像を満喫(?)しながらプレイしよう。



◀この海岸にある洞窟の入口が、不帰の島での冒険の始まりなのだ。

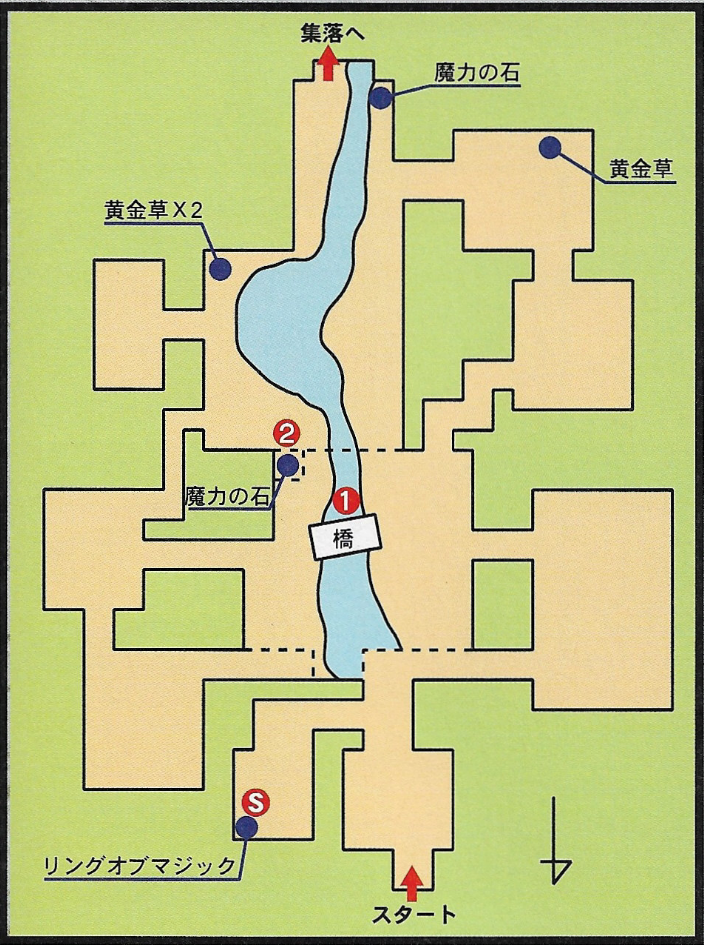
今号のシナリオチャート

不帰の島北岸(OPムービー) ▶ 滝の洞窟(ゲームスタート) ▶ 調査隊の集落 ▶ 水の神殿(ボス戦) ▶ 調査隊の集落(ボス戦)

CHECK マップの見方

※マップ内の丸付き数字は「チェックポイント」の数字に対応。

- 高低の段差があり降りられる部分。
- 天井が崩れていて通行不能。
- セーブできるポイント。
- 忘却の祭壇へワープできる場所。
- カギのかかっていない扉。
- 氷によって閉ざされた扉。
- 青い扉。開くには水の鍵が必要。
- 赤い扉。赤い扉用の鍵が必要。
- 左は降りる階段、右は上る階段。アルファベットは階段のつながりを示す。



滝の洞窟

DATA 出現モンスター サハギン、トラップウィード

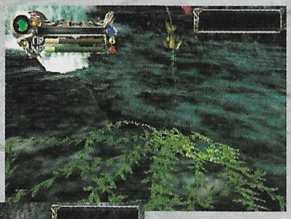
●主人公に訪れる最初の難関

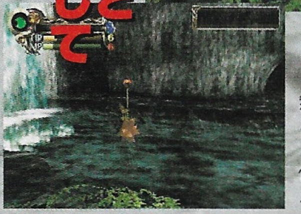
最初に探索する「滝の洞窟」では、攻撃手段がスモールソードしかないので、操作に不慣れなうちは苦戦するかもしれない。しかし、敵は弱いし、大勢で襲ってくることもないので、移動時の感覚や距離感の把握、戦闘のコツを覚えるまで歩き回ってもOKだ。

チェックポイント1 トラップウィードの対処

❶のトラップウィードは川の真ん中にいるため、主人公の装備(スモールソード)では倒せない。また、周囲にはマイフライが飛んでいるので、マイフライに気をとられてトラップウィードの根を踏まないようにしよう。なぜなら、トラップウィードの根を踏むと種飛ばし攻撃をしてくるからだ。

根を踏むと種を飛ばしてくるぞ!





◀▲根さえ踏まなければ攻撃をしてこないので、無闇に動き回らないように。あらかじめ、根の位置を確認しておこう。

無理せず相手にしない

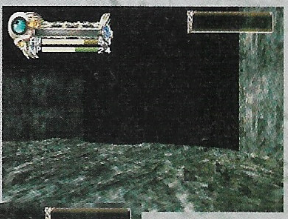


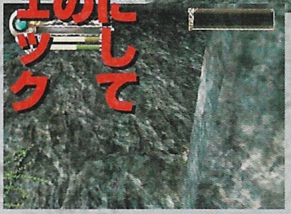
▶根を踏まなければ攻撃してこないといっても、こちらから攻撃を仕掛けるのは無理。川に落ちて溺死するぞ。

チェックポイント2 魔力の石の取り方

滝の左にある魔力の石は、❷から飛び降りて中段の狭い部分に着地しなければ取れないぞ。落ちる位置を間違えると川に落ちて即死か、下段に着地して少しダメージを受けてしまう。視点を下にして、魔力の石が真下にある位置から慎重に飛び降りよう。位置さえズレなければ簡単に取れるはずだ。

視点を下にして魔力の石の位置をチェック





◀▲このポイントから飛び降りればOKだ。ただし、視点を下げて、魔力の石の位置をしっかりと確認するようにしよう。

ノーダメージでゲットできるぞ!



▶魔力の石がある中段までは、それほど高低差がないのでダメージを受けない。

弱点を知れば怖くない! MONSTER LIST モンスターリスト

今回の攻略範囲で登場する詳細なモンスター(ボスは除く)リストを一挙公開。リストを見るうえでのポイントは、敵を倒して得られるMP値(取得MP)と、各属性防御値(最も高い属性は青、低い属性は赤)と、攻撃の属性だ(※1)。

サハギン



HP75 取得MP:5

攻撃:引っ掻く(水)/引っ掻く「両手」(水)

防御耐性:特になし

属性	火	水	風	土	光	闇	無
防御	-54	10	6	5	0	-1	0

半魚人のモンスター。片手で引っ掻く攻撃と、飛びかかりながら両手で引っ掻く攻撃をしてくる。飛びかかってきたときが攻撃のチャンス!

マイフライ



HP10 取得MP:2

攻撃:体当たり(無)

防御耐性:特になし

属性	火	水	風	土	光	闇	無
防御	0	11	20	-2	-1	2	0

空を飛ぶ蚊のようなモンスター。滅多に攻撃してこないので、楽に倒せる。ただし、攻撃するときは、視点を上にすることを忘れずに!

トラップウィード



HP134 取得MP:7

攻撃:種飛ばし(水)(風)

防御耐性:毒・封印

属性	火	水	風	土	光	闇	無
防御	-41	20	10	12	-1	-1	0

草が巨大化したモンスター。根を踏むと種を飛ばして攻撃してくるが、一気に接近し、剣で連続して斬りつければ簡単に倒せる。

シェルハット



HP46 取得MP:2

攻撃:突く(水)

防御耐性:特になし

属性	火	水	風	土	光	闇	無
防御	-85	12	3	5	1	2	2

水の神殿で出現するカニ型の敵。地を這っているため、視点を下に向けないと攻撃がヒットしない。やや硬いので複数で襲われると危険。

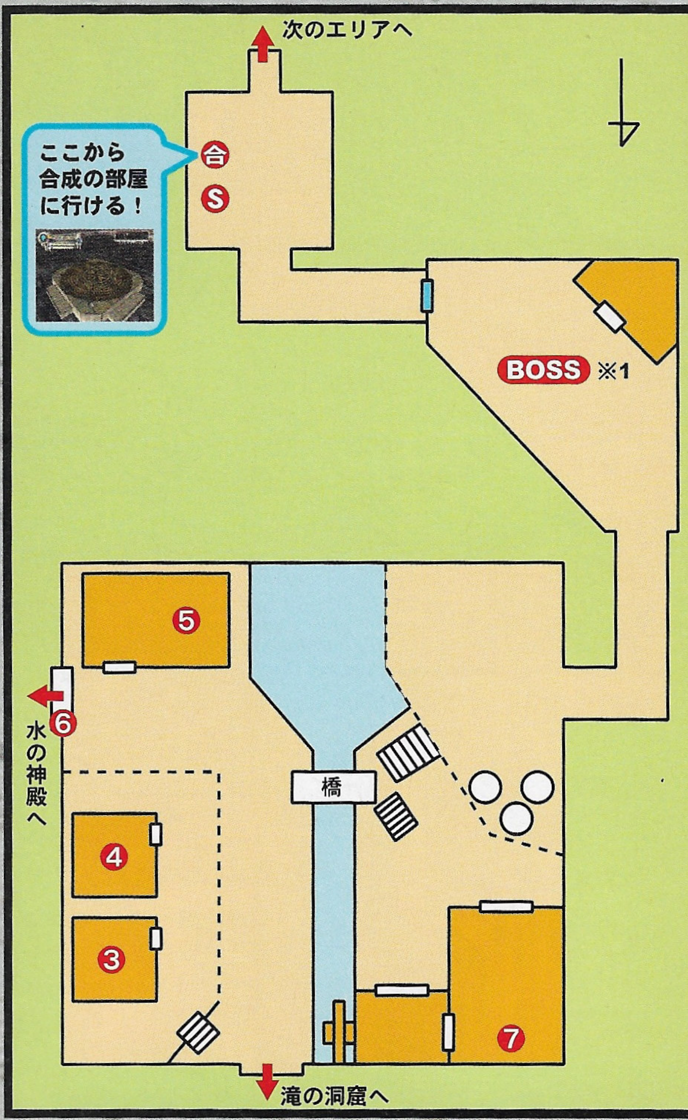
※1)モンスターが落とす魔法石は、属性防御値が最も高い属性の魔法石が多い。例えばサハギンなら水の魔法石を落とすことが多い。

調査隊の集落

DATA 出現モンスター なし

●調査隊に影を落とす魔物化の恐怖！

滝の洞窟を抜けると、調査隊一団が住む集落へたどり着く。ところが、調査隊の隊員たちと会話しても志気が低く、隊長の様子もおかしい。副長に王の書簡を渡せば、水の神殿に行けるのだが……。また、❸にいる隊員は、ワーウルフに魔物化してしまう（P.33参照）。



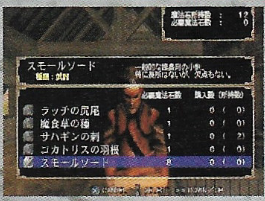
チェックポイント4 副長に「王の書簡」を渡す

❹の建物に居る副長と会話して、王の書簡を渡そう（会話するだけでOK）。このとき、スモールソードを没収され、伝達書をもらえる。



チェックポイント5 スモールソードを買おう

伝達書を渡してナイフをもらったあと、倉庫番から魔法石でアイテムを買うことができるので、必ずスモールソードを買うようにしよう。



チェックポイント6 門番と話すだけではダメ

水の神殿に続く門では、門番と会話しても門を開けてくれない。じつは、ここでは門を調べなければ、開けてくれないのだ。



◀話かければ、答えてはくれるんだけど……。



◀門を調べれば、こうやって門を開けてくれる。よく覚えておこう。

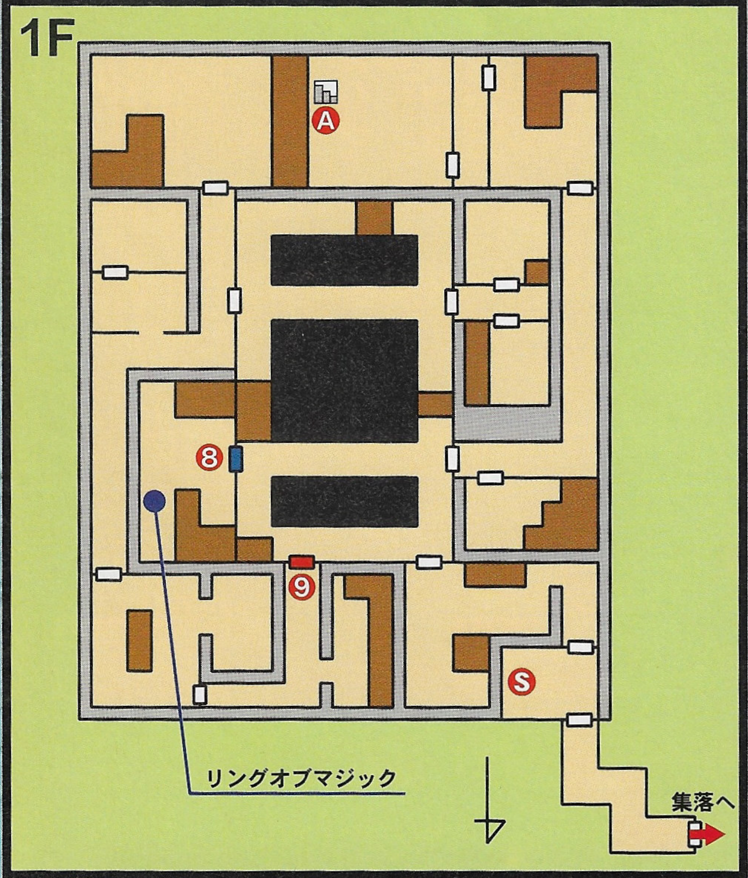
チェックポイント7 マリーと会話してHP・MPを回復！

❼の水車小屋の奥には、マリーという女性がいるので話しかけてみよう。なんと、HPとMPをタダで全回復してくれるぞ。滝の洞窟での戦いで、少しは傷ついているハズなので、水の神殿へ行く前には必ず立ち寄るようにしよう。





◀マリーと会話すると、タダでHPとMPが回復する。いい人だね。



水の神殿 ～1F～

DATA 出現モンスター サハギン、シェルハット

●貴重なアイテムが眠る神殿

6つのエリアからなる不帰の島。今回の攻略範囲は水のエリアになるのだが、その重要なポイントになるのがこの「水の神殿」だ。神殿内はモンスターの巣窟と化しているし、トラップやボス戦なども初めて登場するので、気を抜かないようにしよう。

チェックポイント8 凍った扉の開け方！

1FとB1Fにある凍った扉は、B1Fの⓫の宝箱の中にあるファイアボールの指輪が必要だ。装備してから「ファイアボール」を扉に向かって唱えれば、氷が溶けて扉が開くようになるぞ。



◀▶ファイアボールのリングをB1Fで入手したら、ここへ戻って扉を開けよう！

チェックポイント9 赤い扉は開かない！

この赤い扉は、今回の攻略範囲では開けることができない。シナリオを進めていけば、いずれ開くことができるようになるので「水の神殿に赤い扉があった」ということを覚えておこう。

今は開かないけど…



▶必ず開けられるときがくるので、赤い扉の場所を覚えておこう！

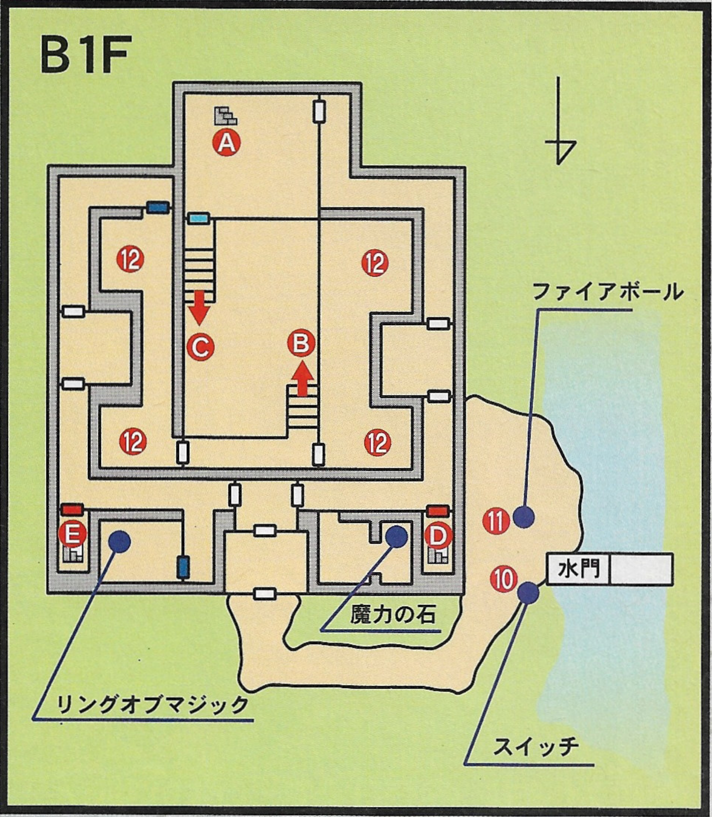
※1）BOSSは水の神殿から戻ってきたときに出現（P.33参照）

水の神殿 ~B1F~

DATA 出現モンスター サハギン、シェルハット、トラップウィード

●2つのリングを確実に入手しよう!

B1Fで重要なのは⑩にあるスイッチを押して水門を開き、B2Fへの通路を開くこと、そしてファイアボールとリングオブマジックの指輪を取ることだ。4カ所(⑫)にトラップウィードがいてイヤらしいが、魔法石が欲しければ逃げずに戦ったほうがいいぞ!



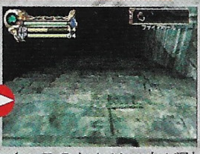
チェックポイント10 スイッチを押して水門を開こう!

MAP中央の水没しているフロアには、B2Fへ行くための階段がある。この水を引かすためには、⑩のスイッチを押して水門を開けてやればOKだ。ちなみに、1Fに行く階段近くにある青い扉は水の鍵がないと開かないぞ。



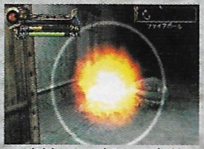
▲このまま行くと、即死してしまうぞ。




◀▲このとおり、水が引いてB2Fへ行けるぞ!

チェックポイント11 ファイアボールを取り忘れるな!

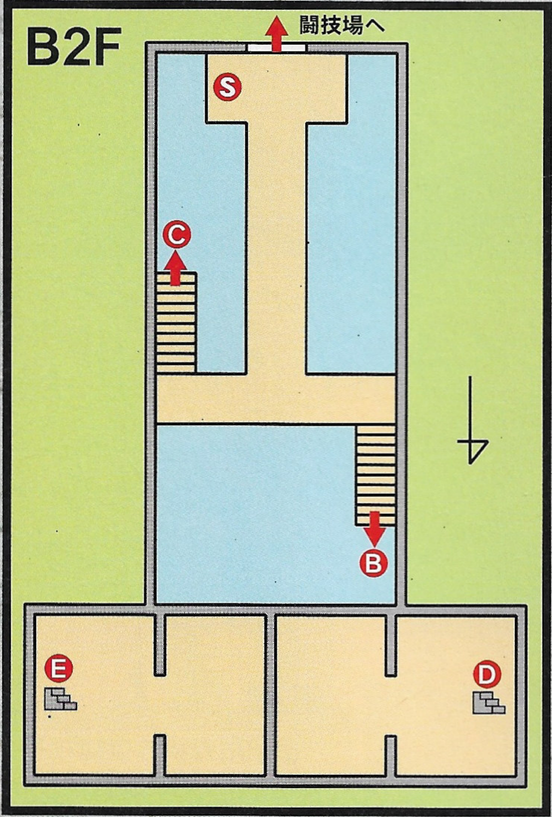
スイッチを押しに行く際、その近くにある⑪の宝箱の中にあるファイアボールの指輪を取ろう。これを装備すれば、ファイアボールの魔法が使えるようになるため、剣だけの戦闘から解放されてラクになるはずだ。

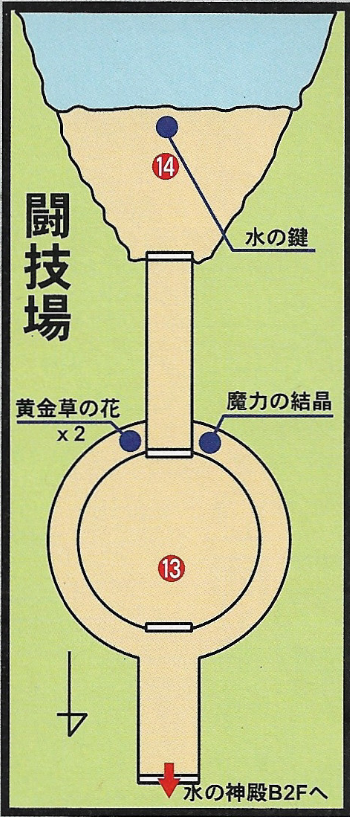

▲魔法での攻撃の感覚をつかんでおこう。

チェックポイント12 トラップウィードは一気に!

4体のトラップウィードの根本には水たまりらしきものがあるが、上に乗れるので一気に近づいて剣で連続攻撃だ!







水の神殿 ~B2F~

DATA 出現モンスター ウォーターデビル(BOSS)

●初めてのボス戦!そして水竜との対面

B2Fにはザコ敵はいない。ボスが待ち構える中央のホールを抜け、その先にあるフロアで水竜と対面して水の鍵を入手すればクリアしたも同然だ。闘技場の左右の通路にあるアイテムを取り忘れないように。

チェックポイント13 VSウォーターデビル!

ついにボスとの戦いとなるが、ファイアボールが使えることを考えればそれほど苦戦はしないはず。あとは遠距離時に放つ水弾や、突進→引っ掻きの連続攻撃に用心しつつ、ファイアボールと剣で攻撃、HPが少なくなったらアイテムで回復しよう。ちなみにウォーターデビルの攻撃は、突進よりも引っ掻きのほうが威力が高いぞ。


◀あまり距離があると、ファイアボールを簡単に避けられてしまうぞ。



▶接近したら剣で斬りつけつつ魔法攻撃。倒せばパワーオブムーブの指輪(移動力アップ)を落とす。

チェックポイント14 水竜と会話して水の鍵をゲット

ウォーターデビルを倒せば、水竜がいるフロアへの扉が開く。ここではリアルタイムCGによる美しい水竜との会話イベントが発生する。会話が終わったら水の鍵が手に入るので、青い扉を開くことができるぞ。



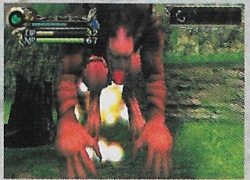
調査隊の集落

DATA 出現モンスター ワーウルフ(BOSS)

●魔物化する調査隊の隊長&対ワーウルフ戦

水の神殿の調査を終え、再び調査隊の集落へ戻ってみると、集落は火に包まれていた。隊長は完全に魔物化してどこかへ飛び去ったあとで、主人公はワーウルフと化した調査隊員と戦うことに。このボス戦に勝つと、忘却の祭壇へワープできるフロアに進むことができるぞ。


◀魔物化してしまった隊長。どうしてこんなことになってしまったのか?


▶ワーウルフはジャンプ突き攻撃が痛いので、距離を置いて魔法攻撃で対処!



PS2ソフト最速インプレッション

3月4～9日発売タイトル

ここでは、『リッジレーサーV』をはじめとする、3月4日～9日発売の計8タイトルについて、電撃プレイステーション編集部の編集者とライターが、実際にプレイして感じたこと（インプレッション）をお伝えしていこう。まだまだ、プレイ時間が十分ではないためプレイ途中の印象程度のものだけど、編集部の生の声を可能な限り盛り込んだつもりなので、参考にしてほしい。なお、通常のレビューは次回以降必ずお届けするので、もう少し待ってね。



リッジレーサーV

DATA
■3月4日発売
■ナムコ
■¥6,800
■MC2（420KB）、ジョグコン、NC対応、2P対戦可



『R5』じゃなく『リッジレーサーV』です

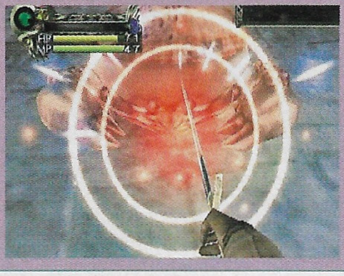
プレイしていると、１作目の『リッジレーサー』を思い出しました。操作感や挙動が１作目に近く、『R４』のつもりでプレイした初プレイ時はとまどったぐらいです。でも慣れてくると、気持ちよく走ることができました。またグラフィックについては、背景や車の質感、各種のエフェクトがあまりに自然で、逆にそのスゴさを忘れてしまうほどのレベル。ここらへんも、快適なプレイに一役買っているのかもしれません。個人的には、隠し要素の数などではなく、操作感や爽快感などRCGとして大切な部分にこだわった作品だと思いました。（編集　なにわ）

まさしくアップ・トゥ・デート版

ここ最近、シミュレータ系のRCGにばかりうつつを抜かしていたオイラ。しかしこの作品で、改めて『リッジレーサー』派へと転向しそう。フツーの車好きでも納得のいく挙動と、圧倒的なスピード感の両立。そして何といっても、アザーカーとの競り合いの激しさは他作品の比じゃない。こりゃあ他のRCGをかなり研究したうえで開発したと見た。今この時代に『リッジレーサー』を再構築するとこうなるんだ、というスタッフの主張がビンビン伝わってきます。あ、それから描画単位が１インターになったことで、操作感覚がメッチャダイレクトになったのは大きい。（ライター　井上淳）

ETERNAL RING

DATA
■3月4日発売
■フロム・ソフトウェア
■¥6,800
■MC2（100KB）



リアルなモンスターが怖い

雑誌の記事を見た人の中には『キングスフィールド』だと思った人もいるかもしれません。確かに操作系はほとんど一緒なので『キングス』シリーズをプレイしたことのある人なら違和感なくプレイできるはずです。だけど、ストーリー性が高く、魔法攻撃がメインになったことで、『キングス』シリーズとは違った雰囲気の３D・RPGになっています。指輪の合成システムも、コレクションする楽しみがあっていい感じです。もちろん、グラフィックも「さすがPS２！」といったところ。ただ、あまりキレイすぎて、敵モンスターがけっこう怖いですね（笑）。（編集　「ま」のアッキー）

合成フェチにはたまりません！

メーカーさん提供の写真で原稿を書いていた頃は「背景の描画がキレイだなぁ」といった具合にPS２の映像美ばかりに目を奪われていましたが、プレイした瞬間、アナログ入力に対応した主人公の操作感やPSとは別次元の空間表現に驚かされました。敵を倒すごとに増えていく魔法石。リングを入手して忘却の祭壇で指輪合成！　魔法石同士が合体して新たな指輪ができる瞬間の興奮！　まさにプレイヤー自身がエモーショナルになる、そんなゲームです。ぼくはプロフィールプロ（ソニーのイカすモニター）につなげて部屋を暗くし、心臓をバクバクさせながら遊びたいっすね。（ライター　犬）

決戦

DATA
■3月4日発売
■コーエー
■¥6,800
■MC2（216KB）



戦略家としてのウデが試される!?

指示に背く部将がいたり、敵に寝返る部将もいたりと、合戦場は緊張の連続です。リアルタイムSLGということで操作に慣れないうちはちょっと忙しい感じですが、慣れてくるとおもしろく感じてきます。合戦前に行う裏工作（寝返り工作など）が合戦場で功を奏したときはホント「やったぜ！」って感じです！　圧倒的な臨場感を持つ合戦場には、歴史の教科書で見たような兵だけでなく、西洋風の鎧を身にまとった兵やくノ一も登場し、眺めているだけでも飽きません。なかなか手強いSLGながら、１つのシナリオを２時間程度でプレイできるのもいいですね。（編集　里華）

コーエーファンを裏切らない

内政や武将集めなど、コーエーゲームの〝お約束的な部分〟が好きな私は、合戦シーンをメインに作ってあるという『決戦』を正直いって不安視していました。でも、楽しいっす。ミニドラマやイベントは、合戦の雰囲気をうまく盛り上げてくれるし、合戦シーンも適度にプレイヤーが介入できるようになっているため飽きません。特に武将ごとに設定されている特殊戦術（くノ一や鉄砲三段など）は、個々の武将の個性づけをしているばかりでなく、合戦シーンのいいアクセントになっています。これで最初から西側でプレイ（家康が嫌いなので）できたらとちょっとだけ思いました。（編集　千）

ストリートファイターEX3

DATA
■3月4日発売
■カプコン／アリカ
■¥6,800
■MC2（16KB）
MT2（4P対戦可）



モメンタリーコンボが楽しい

PS２ならではの、グラフィック面での大幅なパワーアップが目立ちますが、システムなどの中身に関しては（いい意味で）従来どおり。劇的な変更点といえばタッグになったことくらいで、シリーズを通してプレイしているファンならすんなりと遊ぶことができるでしょう。個人的には、新要素の「モメンタリーコンボ」がいい感じでした。タイミングが、けっこうシビアなので、決してお手軽に連続技を組めないところなんかが研究意欲をそそります。また、新キャラの「エース」にいろいろ技を覚えさせるエディットモードも、いろいろとやり込めて楽しめます。（編集：親父）

生まれ変わった『EX』シリーズ最新作！

グラフィックがきれいとか、エフェクトがスゴイとか、もちろんそれも『EX３』の魅力の１つではあるんだろうけど、スゴイよりも「楽しい」と感じるのは、対戦だけにに終わらないシステム設計。ともすると勝ち負けだけに終始しかねないFTGというジャンルを家庭で楽しむにはどうしたらいいのか、というところを考えて作られている感じです。それは対戦（対COM戦含む）形式にさまざまなバリエーションを持たせているところや、エディットやアリーナといった多彩なモードに現れています。「家庭用ならでは」の要素が詰め込まれた、今までとは目先の違うFTGです。（編集　森澤）

A列車で行こう6

DATA
■3月4日発売
■アートディンク
■¥6,800
■MC2
（6144KB）



SLGが好きならオススメの1本！

SLGはシリーズを重ねるごとに複雑化して、わかりにくくなるのが普通ですが、今作は前作までにあった子会社の運営をなくし、本来の目的である鉄道会社の運営に焦点をしぼっています。そのため、やるべきことがシンプルでわかりやすくなってます。個人的には、この「敷居を低くする」努力を付より評価したい。できることが減って、退屈するかなと心配していましたが、街の発展を見ているだけで飽きないのは、やっぱりキレイなグラフィックの賜物でしょうか。線路を敷きにくいなど、3D視点になったゆえの弊害もありますが、これは我慢できる範囲。（ライター　青毛野郎）

見た目じゃわからない、奥深さがイイ

百聞は一見にしかずとはよく言ったもので、この『A6』はどんな情報を熟読するよりも実際にプレイすることで「スゴイ」ことがわかる1本です。例えば、駅を配置し線路を敷くことで次々に町が発展していくんだけど、駅の配置場所や形、電車の走る頻度によって全然別の町に成長してしまう。しかも、それがちゃんと理にかなった発展の仕方をしているのだ。駅と線路を中心に町が発展していくさまは、やり込むのではなく、ちょっとプレイするだけでもかなりわくわくできます。やり込み派の人にはやり込み派なりの、初心者には初心者なりの遊び方ができるソフトです。（編集　森澤）

ステッピングセレクション

DATA
■3月4日発売
■ジャレコ
■¥6,800
■MC2（20KB）
専用コントローラ対応



ビデオクリップとしても楽しめる！

まず最初に気づいたのが、画面のシンプルさ。アーケード版は、ステッピングポイントが表示されている画面とビジュアル画面に2分されていましたが、このPS2版では1つの画面にまとめられています。普通なら窮屈になってしまうところですが、デザインをシンプルにすることでそれを感じさせない点には感心しました。また、専用コントローラを使えばアーケード版と同じ感覚で遊べるうえに、「ムービーモード」はビデオクリップとしても楽しめます。さらに、収録されている曲はどれも有名なアーティストによるものばかりで、この価格は魅力的です。（編集　ゴーダ）

アーケード版を超えた完成度!!

アーケードからの移植となるこの作品だが、正直、予想以上の完成度に驚かされた。'70～'90年代のヒット曲を多数収録した超豪華なラインナップに加えて、6段階の難易度調整機能や、好きな曲で遊べる「オールミュージックモード」など、家庭用ならではの要素も充実。まさに移植作品のお手本ともいえる内容で、アーケード未経験の人もこの機会にプレイしてみることをオススメする。あえて文句をつけるなら、ソフト＋専用コントローラ(必須!!)にかかる値段だが…。個人的には、収録曲を高画質の映像付きで鑑賞できる「ムービーモード」だけで価格以上に楽しめます。（ライター　黒猫＠）

ドラムマニア

DATA
■3月4日発売
■コナミ
■オープン価格
■MC2（52KB）
専用コントローラ対応



セッションプレイが楽しいです！

今までに移植されてきた『bm』シリーズと変わらず『d.m.』のPS2への移植も完璧。専用コントローラはアーケード版と比べると若干小さいものの、実際にたたいてプレイする感覚はほぼ同じでした。けどアーケード版と同じつもりで乱暴に叩いていると、壊れますよ……きっと（笑）。一番のオススメは、やはりギターとのセッションプレイです！　PS版『ギターフリークス』を持っていなくてもセッションプレイは可能（「ギターフリークス専用コントローラ」は必要）なので、ぜひプレイしてみてください。アーケードで気になった人は間違いなく「買い」でしょう！（ゴーダ）

自宅でプレイ！　それだけでOK!!

アーケードで、比較的敷居が高いのがこの『d.m.』なんだよね。一度やればハマるんだけど、なんか初心者には近づきにくいオ～ラがあって（笑）……。それが自宅でできるんだから、もうオッケ～。音の質や読み込みに関しても問題ナシ。ストレスなくたたけます。気になるであろうコントローラも、アーケード慣れしてるユーザーには若干違和感あるけど、すぐ慣れるので心配ナシ。3曲のオリジナル曲＋25曲の構成もバラエティ豊富でいいネ。特筆すべきはその半分以上が『ギター』とのセッションが可能ってこと。とにかく熱く盛り上がる！　難点は俺の部屋が狭いことだけ。マル。（み～やん）

FANTAVISION

DATA
■3月9日発売
■SCEI
■¥5,800
■MC2（300KB）



華麗なる花火の乱舞に感動！

息つくヒマもなく打ち上げられる花火をガンガン爆発させる爽快＆超美麗なアクションPZG。基本ルールは同じ色の花火を3つ以上キャッチして爆発させるだけというシンプルなモノ。『ファンタビジョン』は、このシンプルな操作でPS2の描画能力を生かした美しい花火を堪能できます。さらに、ワンランク上の豪快な連鎖技も用意されているので、操作に慣れた上級者もOK！　花火以外にも何気なく描かれている雨や星、車など、いたるところにPS2のパワーを感じます。これらがすべて融合した美しさを見たとき、感動すること間違いなし！（ライター　りょう）

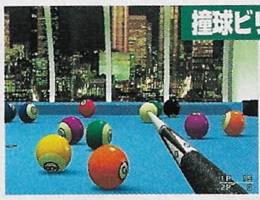
一度は体験してみる価値あり

いろんな色の花火が一気に爆発するっていう華やかな連鎖は、見た目にもわかり易くて満足感タップリ。「スッゴイキレイなごほうび」をもらったような気分になれます！　ごほうびっていえば「スターマイン」では矢継ぎ早に大量の花火が出現します。とにかくキレイなので、これをじっくり見られるのはうれしい限り。リプレイでは、花火を下や横から見たり、ピーターパンみたいに花火の中に入ったりできるなど多彩なカメラアングルが用意されています。これに、いろんなエフェクト（ex.サイケ調）をかけられるのですが、これが「ファンタスティック！」な映像なんです。（編集　里華）

そのほかに発売されるタイトル

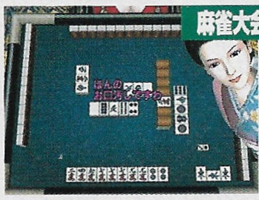
PS2の本体と同時に発売されるタイトルはまだまだある。ここではインプレッションを掲載できなかった4タイトルをまとめて紹介しよう。将棋×2、麻雀、ビリヤードとどれも長く遊べそうなので忘れずにチェックしておこう。

撞球ビリヤードマスター2



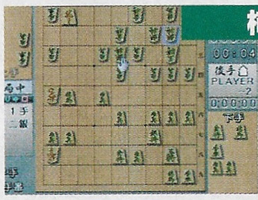
PS2の演算能力を活かして、球を突くたびに、リアルタイムでその軌道を計算、表示するという本格派ビリヤード。

麻雀大会Ⅲミレニアムリーグ



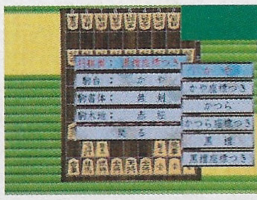
定番麻雀ソフトの最新作。個性的な打ち筋を持つキャラとのスピーディーな対局が魅力。初心者向けのチュートリアルも充実している。

柿木将棋Ⅳ



「コンピュータ将棋王座決定戦」で優勝した棋力を持つ将棋ソフト。9万手の定跡が搭載されたCOMとの対局が楽しめる。

森田将棋



4000以上の棋譜を管理する「データベース」や将棋に関するあらゆる情報を検索できる「将棋講座」など、多彩なモードが楽しめる。

総評

バラエティに富んだソフトの数々 キミは何を選ぶ？

いよいよPS2発売！　本体と一緒にどのソフトを購入するか迷っている人も多いと思うので、ここでもう一度チェックしていくぞ。まずは、なんといっても『リッジレーサーⅤ』。見た目も当然のことながら、何よりRCGとしてのクオリティがハンパじゃなく高くなっているところに注目してほしい。『A列車で行こう6』や『EX3』も含め、PSでおなじみのシリーズがPS2のパワーによりどれくらいパワーアップしているか、ぜひ自分の目で一度確かめてほしい。また、PS2の機能を純粋に堪能したいという人には、SCEI自らが贈る『FANTAVISION』がオススメ。「世界最高水準」といわれるPS2のCGシステムにより生み出される超美麗な花火のグラフィックは必見とのこと。また、『キングス』シリーズなどで、RPGに定評のあるフロム・ソフトウェアと、SLGメーカーのコーエーが贈る、PS2オリジナルタイトル2本も評判は高い。それぞれ、作りなれたジャンルにおいて、PS2ならではの機能を活かした新たな試みをしているので要チェックだ。なお、『ドラムマニア』、『ステッピング』の2本のリズムゲーはファンなら、まず満足できる（編集部的にも盛り上がっている）デキという話だ。

体験版誌上リプレイ

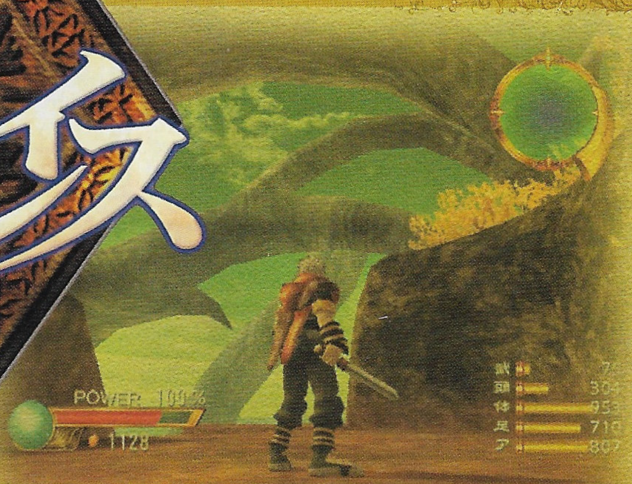
新世代

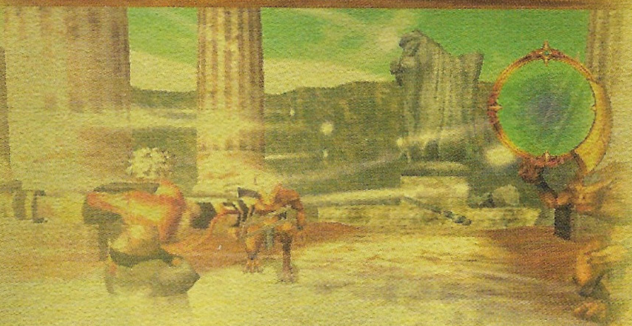


STORY ストーリー

エディンベリーという大陸がある。
ここにはかつて、生まれながらにして
クレストと呼ばれる奇妙なあざを持つ人間が存在した。
このクレストは「呪いの烙印」と呼ばれ、
人々から忌み嫌われていた。
クレストを持つ者は短命で、なぜか彼らのまわりでは
不可解な惨事が頻繁に起こっていたからなのだ。
時は流れ、そんな伝承も風化してしまった時代。
ストルタと呼ばれる国に1人の男子が誕生した。
彼の名は、ユテラルド。その右手の甲には、「呪いの烙印」
であるクレストが刻まれていた。
ここに、クレストにまつわる忌まわしい伝承が復活する
ことになるのだった。

エヴァーグレイス EVERGRACE







呪いの烙印を持つ孤高の剣士

右手の甲にクレストを持つ青年。父親はストルタの指導者であったが、まだ彼が幼い頃に母ともども対立国であるモレアの暗殺部隊に殺害されている。この事件のおり、ユテラルドのクレストが暴走。暗殺部隊を全滅させたものの、姉と慕うシャルアミもこの暴走以降行方不明となってしまう。シャルアミを殺してしまったと思い込んだユテラルドは、両親の仇、そして暴走の原因を作ったモレアに復讐を誓い剣術を学ぶ。青年となったユテラルドは「ストルタ４剣主」と呼ばれるまでに成長した。そんなある日、両親の仇を追ってビリヤナの森に乗り込んだ彼はビリヤナの巨木を発見。その木に近づいたところ、異世界リューベーンへと飛ばされてしまう。

ユテラルド

4月発売に向け、開発も急ピッチに進む『エヴァーグレイス』（以下『EG』）。今回は、PSフェスティバル2000で配布された体験版をもとに、本作のゲームシステムを徹底追求していくぞ！　体験版を入手できなかった人も、たっぷり『EG』の魅力を味わおう。

PS2 RPG	エヴァーグレイス	4月（予）	▶フロム・ソフトウェア ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

リアルタイムRPGを体感せよ！

I ユテラルド編がここに幕を開ける

かつて高度な文明を誇っていた帝国〝リューベーン〟を舞台に繰り広げられるユテラルドたちの冒険。PSフェスティバル2000で配られた体験版では、ユテラルドがリューベーンに到着し、第1のボスを倒すところまでをプレイすることができる。プレイヤーキャラにユテラルドを選択してゲームを始めると、そこは木の葉が舞う静かな丘。ここで、謎の生物〝フォーリム〟と出会う。ユテラルドはこの場所がリューベーンであること、魔物の進攻により人間が壊滅状態にあるという現状を知ることになるのだ。



▲キャラクター選択画面。体験版では選べなかったが、製品版ではシャルアミの選択も可能となる。どちらから物語を始めるかは、プレイヤーの自由だ。

フォーリム

本当は人間だと言いはる謎のモンスター。ユテラルドを導く存在となる。



◀フォーリムから現状を聞くユテラルド。しかし、話半分で聞いてしまったため、フォーリムは怒って消えてしまう。

CONTROL 基本操作方法

『EG』では、コントローラのほとんどすべてのボタンを使ってキャラクターを操作することになる。とはいっても、それをすべて駆使しなければキャラが動かせないというわけではないので安心しよう。ちなみに、製品版ではデュアルショック２の感圧機能に対応するとのこと。攻撃ボタンを押す強さによって、ユテラルドの攻撃の強弱も変わるようだ。



SELECTボタン：ステータス
ステータス画面を呼び出す。アイテム使用やパルミラアクションの選択などができる。

R2ボタン：カメラ距離変更
ユテラルドと画面の距離を変更できる。遠、中、近の３段階から選択可能。

R1ボタン：視点変更
視点をユテラルドの背後に合わせる。このとき✚キーを押すと、カメラを回転できる。

L2ボタン：簡易アクション変更
ステータスのパルミラアクション変更画面を１発で呼び出せる。

△ボタン：パルミラアクション
アクション選択画面で選んだ攻撃を繰り出す。パルミラパワーがないと、使用不可だ。

L1ボタン：登録アイテム使用
ステータス画面で登録したアイテムを使用する。登録アイテムは、画面右下に表示。

◎ボタン：攻撃
装備している武器を使って攻撃する。製品版では、感圧機能に対応。

⊗ボタン：ダッシュ
✚キーとの同時押しでキャラを走らせる。ＬＥＤ点灯時は、スティックの傾きでこれを代用。

◎ボタン：アイテムを拾う
マップ上に落ちているアイテムを拾う。調べるときや、人と話すときにも使用する。

✚キーor左スティック
キャラクターを移動させる。ＬＥＤ表示点灯時には、左スティックでもキャラを操作できる。

2 消滅帝国"リューベーン" サラマドの丘にて

ユテラルドが初めて訪れる場所は、サラマドの丘。海を望むことができる高台の丘だ。ここには、遥か彼方に城を見ることができる池や、崩れかけた石柱などがある。モンスター以外の生物を見ることのない、もの寂しげな場所だ。

▶目の前にある噴水が、唯一人のいたこん跡。それ以外は、何もない。



◀城を望む池。柵が邪魔をして、池の中に入ることはできない。ここにも何かある？

▲崖に囲まれた道の脇にそびえ立つ石柱。ユテラルドの進行を阻むかのように、近づくと倒れて道をふさいでしまう。

3 襲い来るモンスターを倒し自分の力とせよ!

リューベーンには、人型から獣型まで、さまざまなモンスターが存在する。彼らは倒されると、パルミラ片という通貨の代わりになる石や、武器や防具、回復アイテムなどを落とす。これがとても大きな意味を持つ。じつは、このゲームには経験値やレベルアップという概念がない。その代わり、敵が落とした武具やパルミラ片を使って、より強い武器を購入したり、合成したりすることで主人公が強くなっていくのだ。ザコ敵との戦闘も攻略のカギになるぞ。



パルミラ片

▲パルミラ片は、敵を攻撃するたびに複数個入手できる。



武器装備

▶斧や防具、回復アイテムなどを落とす。ゲーム序盤では重宝する!?

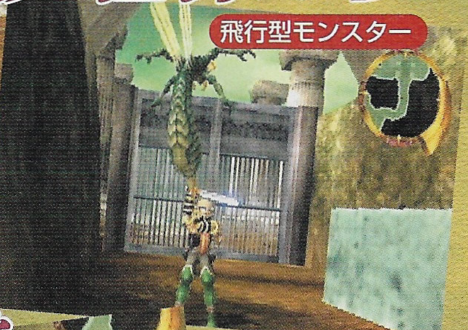
異形の怪物たちがユテラルドを待ち構える!

小型モンスター



▲アルマジロのような小型モンスター。動きが遅いが、複数体出現するのが厄介だ。1体ずつ確実に倒していこう。

飛行型モンスター



▲蚊のような昆虫型モンスター。尻尾の針で攻撃してくる。動きはそれほど早くないので、比較的倒しやすい敵だ。

中型モンスター



◀鳥を連想させるモンスター。ジャンプからのクチバシ攻撃が強力だ。攻撃力、防御力ともにそこそこ高い。体験版では、防具を落とすぞ。

PALMYRA パルミラ

ユテラルドが装備できるすべての武具(初期装備以外)には、パルミラパワーというゲージが設定されている。このゲージが0になると、武具は破損してしまい、ショップで修理しない限り使用することができなくなるのだ。パルミラパワーは武具を装備しているだけでも消費されていくほか、何かアクションを起こしたり、攻撃を繰り出すことで大きく消費される。これを回復するには、敵を倒していくしかない。パルミラパワーを回復したり、パルミラ片を集めるために、見つけた敵は根こそぎ倒していこう。



◀右下の黄色いゲージの一番上に注目! これが、パルミラゲージだ。

DRESS UP SYSTEM ドレスアップシステム

『エヴァーグレイス』の最大の特徴でもある〝ドレスアップシステム〟。これは、ゲーム中に手に入るアイテム(回復用アイテム以外)は何でも装備できるという、斬新なシステムになっているぞ。また、レベルアップの概念はなく、HPの増減などすべてがドレスアップにかかってくるのだ。製品版ではショップの店員に頭から足までのすべてのコーディネイトを評価してもらうこともできるようだ。ちなみに、体験版では、頭にナベをかぶることができた。変な組み合わせができるのも楽しみの1つ?

基本はセーブポイント

武器装備を変更できるのは、セーブポイントだけ。冒険中に武器装備を発見したら、まずはここへ来よう。体験版では入っていなかったが、アイテムの売買ができるショップも、セーブポイントにあるのだ。



◀セーブポイントは、中央の白い宝石だ。

装備の選択

腕、頭、体などのアイコンを選んで、装備品を選ぶ。装備品を替えると、画面中央のキャラクターのグラフィックもそれに合わせて変化する。その際、パラメータの変化などもひと目で確認できるぞ。



◀装備部位ごとにアイテムが表示される。

パラメータ&パルミラアクションが変化

装備品を替えると、それに合わせてキャラのパラメータや、パルミラアクションが変化する。パラメータは上でも述べたように装備品を付けた段階で確認可能。パルミラアクションは、技ステータスで確認できる。



◀装備品ごとにアクションが用意されている。

装備姿をチェック!

装備品ごとに、キャラクターの姿がそれに合わせて変化する。ステータス画面では、LRボタンでキャラを回転させたり、◎ボタンで攻撃時のアクションを見ることができるぞ。



4 パルミラアクションを使いこなせ

パルミラアクションは、装備した装備品ごとに設定されている。体験版で確認できたのは、初期装備の剣で繰り出せる〝カオスフレイム〟、斧の〝連閃撃〟、ブーツの〝飛翔撃〟。これらのアクションは、装備品の変更とは異なり、ゲーム中いつでも替えることができる。製品版では、状況に合わせて、いろいろなアクションを使い分けていくことになりそうだ。パルミラアクションは使えるものばかりなので、戦闘での位置づけはかなり高くなりそう。



▶斧を連続で切りつける連閃撃。破壊力がバツグン!!



◀光を体の周囲にまとい敵を攻撃するカオスフレイム。

5 マップを隅々まで探索して、アイテムをゲット

アイテムは、敵を倒すだけではなく、マップ上に落ちていることもある。また、マップ上にある立て札などは、近づけば調べることが可能だ。なにか攻略のヒントが書かれているかもしれないので、しっかりチェックしよう。上記のアイテムを探すという意味も含め、マップの探索は非常に重要。体験版では、崖を飛び降りないと進めない場所もあった。このような、地形を生かしたトラップもたくさんあるかも！



◀防具のナベは、広場の噴水の縁に置かれている。



◀体力回復のエキスを岩陰で発見！　絶対GETだ!!

VIEW CHANGE 視点切り替え

R1ボタンと✚キーで操作キャラの視点にして、周囲の情景を見ることができる。この視点の切り替えも、アイテム探しでは必要なこと。たとえば、草むらなどでは、視点切り替えをすることで始めてアイテムを発見できた、なんてこともあるだろう。崖などでも、着地点が安全かどうか確認するために、視点切り替えを使った方がいいぞ。


◀視点を替えて周囲を探索。意外な発見があるかも!?

CONGENIALITY 相性

体験版をプレイしてわかったことは、火や水などの魔法属性のように、武器にも〝斬る〟や〝突く〟などといった攻撃属性があるということ。防具のなかにも、火属性の攻撃に強いなど、属性効果を持つものもあるのだ。もしかしたら、敵の〝突く〟や〝斬る〟の攻撃に対する耐性を持った防具などもあるかもしれない。

武器によるパルミラアクションのダメージの違い

体験版で顕著に現われたのが、この武器とパルミラアクションによるダメージの違い。剣を使ったときの飛翔撃と、斧を使ったときの飛翔撃ではダメージ量が断然異なるのだ。攻撃属性を考えたドレスアップの組み合わせも、攻略の上で欠かせない要素になりそう。



◀飛翔撃を使用。ザコなら1発で倒せる。



◀斧だとダメージ量は激減。相性悪し！

装備品で敵からのダメージが変化する

攻略の要となりそうなのが、この防具によるダメージの変化。敵の攻撃と防具の相性が悪いと一撃で倒されてしまうなんてことも起こりそうだ。この属性の違いは、とくにボス戦で顕著に表れるだろう。楽に戦えるか、そうでないかは、防具しだいなのだ。



◀相性が良かったのか、ダメージなし！



◀敵の一撃で、HPが半分以下に減った。

6 いよいよボス戦に突入！キミは生き残ることができるか？

体験版のラストを飾るのは、巨大なボス。どうも、このエリアを支配しているモンスターのようだ。このように、各イベントの最後にボスが出現。コイツを倒すことで、次のエリアへ進めるようになるようだぞ。なお、これは体験版なので、製品版ではボスが変わる可能性大！


▲ユテラルドのことを感知して出現するボス。なぜ人間を襲うのか、物語が進むことでわかるはず。

激しい攻撃がユテラルドを襲う！







▲▶ユテラルドの立ち位置によって、ボスは攻撃を変えてくる。どちらも強力な攻撃だが、それぞれの属性に対応した防具を付けていれば、ほとんどダメージを受けずに倒せたぞ！　敵の属性を見極めろ。

このあとの展開は製品版でCheck!!

体験版だけの映像特典を公開！

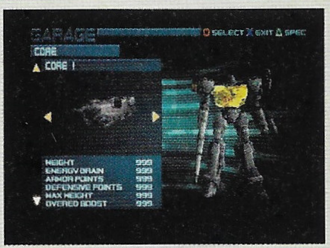
今回紹介した体験版には、『EG』の体験版以外に、2つのソフトの映像が収録されている。どちらもフロム・ソフトウェアを代表するPS2タイトルなので、ここで軽く映像を公開するぞ。ファンも、そうでない人も要チェックだ。



▲超豪華な内容の体験版。持っている人はスーパーラッキーなのだ。

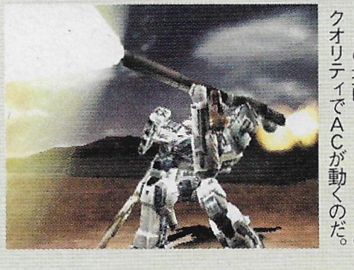
ARMORED CORE2

PSを代表するロボット対戦アクションゲーム。ACと呼ばれるロボットのカスタマイズで、プレイヤーだけの機体を作れるのが魅力だった。『2』では、機体にオーバーブースト機能が付いて、カスタマイズや戦い方のバリエーションが増えたのだ。



▶カスタマイズシーン。グラフィックも一段と進化した！


◀サーベルを抜きながら攻撃！　画面に迫るACが迫力満点だ。


◀この場面もPS2！　このクオリティでACが動くのだ。

ETERNAL RING

人気3D・RPG『キングスフィールド』の流れをくむ作品。華麗なグラフィックと、迫力の戦闘シーンを映像で楽しむことができた。PS2と同時発売のタイトルだ。


◀28ページで攻略しているので、そちらもチェック。

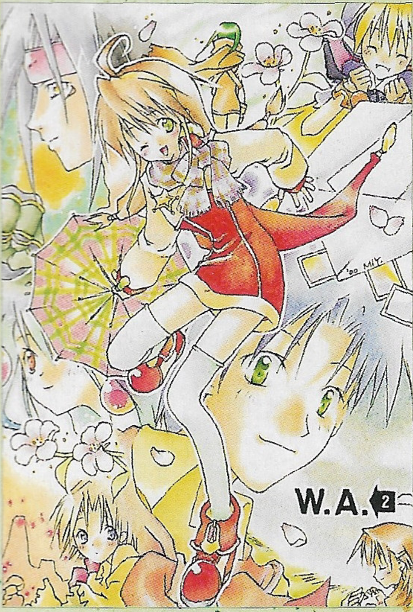
P.28をチェック!

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

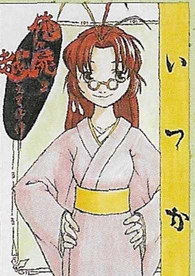
カラーもモノクロも全部DPS。それで決まりでしょう。ダメですか？



◀埼玉県　宮崎あさみさん：なんかみんな楽しそうです。全員が全員幸せってワケじゃないでしょうけど……いい感じですよね。生きるためにってコトに通じているのでしょう。



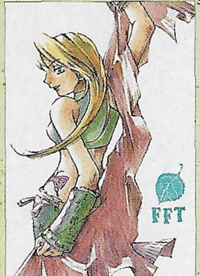
▲千葉県　明石知子さん：続編は……どうなるんでしょうねぇ。PS2で登場したら、コンストラクションもバッチリでしょうし。百人斬りとか出来ちゃうんでしょうかねぇ？



▲栃木県　アブサンさん：イロイロと業が深いですからねぇ。誰の罪なんでしょう？

▼秋田県　天野雪那さん：なんていうか……何も考えてなさそうですよねぇ。





▲和歌山県　愁ライさん：背中が綺麗ですよね。妖しいダンスシーンが妙に印象的です。

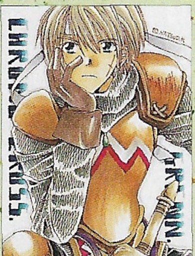


▲東京都　なんでも屋
なんだかチアガールみ
可愛いのです。ペルソナコ
プレがいい感じです。



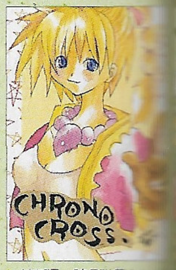
▲東京都　松本あけりさん：木の下でノホホンとかいいです。

▼青森県　くめた夏緒さん：グレン大人気です。性格？

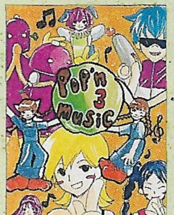




▲東京都　ヒヨリルアさん：彼らはもう続編に登場しない？



▲埼玉県　睦月琳華さん
リゴンなのにあの可
きもスゴイですし。こ
れでありな感じです。

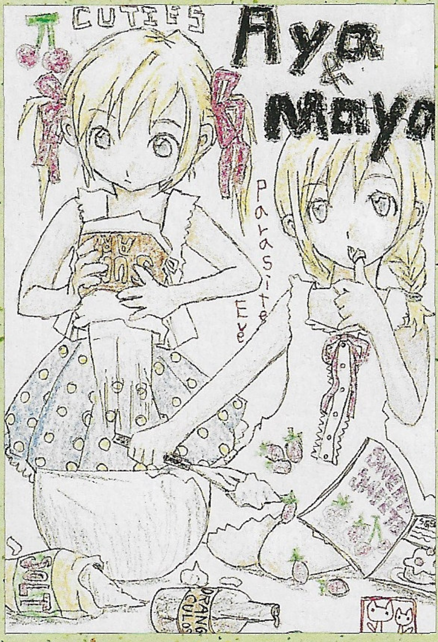


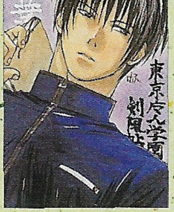
▶大阪府　清水サトコさん：追加ディスク、今後もガンガン登場していってくれるといいんですけど。



▶鹿児島県　猫ノ都りどるさん：次期頭領候補だったりするんでしょうねぇ。

▼岡山県　おおねこねこさん：ケーキ作ってるんですかねぇ？　苺の？　女の子の料理は謎が多いです。



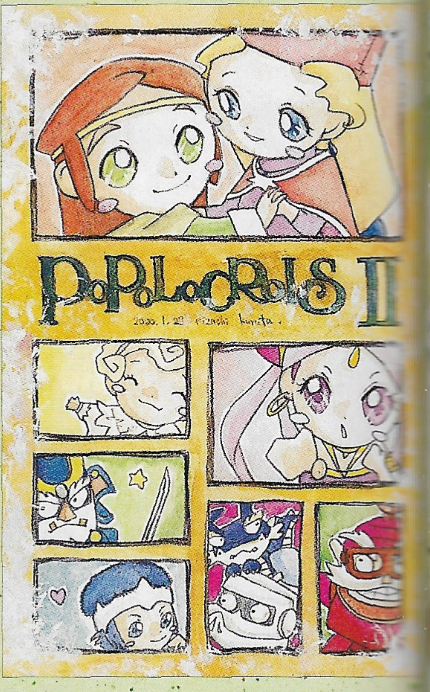


▲大阪府　柳けふさん：太々しいのも人気の秘訣！でしょうか？　おちょくられやすいですが。

▼兵庫県　あんさん：あの髪型が！　ですからね。

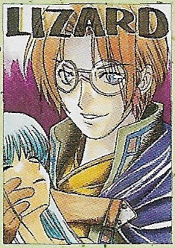


▶埼玉県　来田二三志さん：可愛いキャラ満載ですよね。まったく。ちょっとイライラするくらい。笑。





▲山梨県　森ノ夜鷹さん：綺麗どころ派ですね。笑。このゲーム、ケダモノ派も多いですから。



▲大阪府　AYAさん：もう……妖しい妖しい。

CGでバッチリ

ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！データでの応募は基本的に受け付けません。

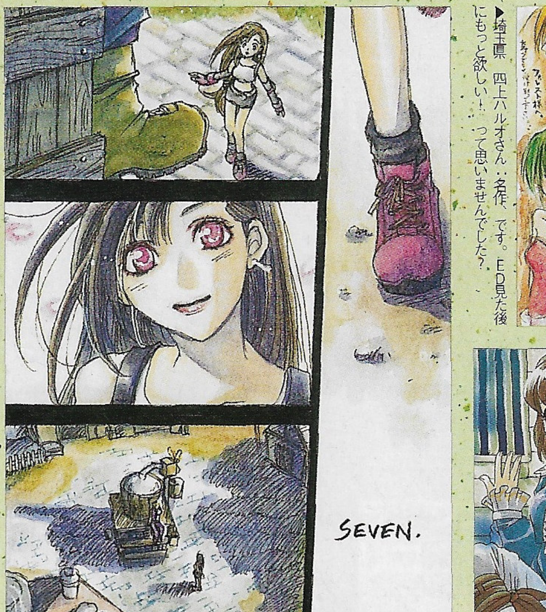


▶京都府　檀月子さん：腹筋とかバッチリっぽいですよね。パワフルですから。なにかと。



◀千葉県　甘塩コメコさん：マルーは子どもって印象が強いですよね。なぜか。ちゃんと王女様で登場するのに。若は……歳相応って感じですけど。

▶宮城県　トモさん：なんていうか……記憶が信じられなくなるなんて思いもしませんよね。特に楽しい思いでは絶対にキープしたいモノですし。むふう。もしも自分だったら……どうなんでしょう？

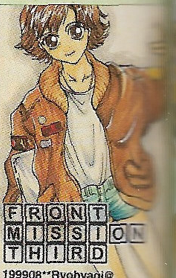


▶埼玉県　四上ハルオさん：名作、です。ED見た後にもっと欲しい！って思いませんでした？



▶新潟県　霜弥こゆりさん：難しいですよね。南条くんとレイジに会うの。ちょっと。





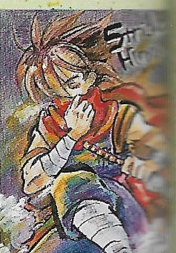
▲大阪府　柳澤亮さん：
お話が……ねぇ。



◀北海道　あずまことねさん：明るい笑顔になるかどうかは選択にかかってますから。



◀大阪府　鯖田ユキさん：やっぱり平八なんでしょうか？　一体歳はいくつ？

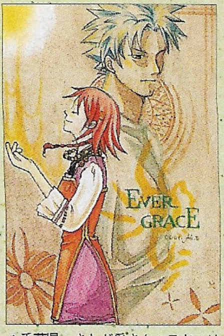


▲京都府　ポリエステル
久々の横スクロールACT

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは167ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロ

▲[大阪]府　MIRYONさん：期待は[高まる]バカリですよね。





▲千葉県　さわだ愛さん：ストーリーにもどきどきですよね。

▼愛知県　NeNeさん：なんていうか、忘れないように。大事に大事に。決してムリをせず。





◀茨城県　姉さん：キャラいいですよねぇ。次は本格派RPGで……。



◀岩手県　瀬田戒里さん：なあにはともかく、ボッタクリすぎです。

▶香川県　H・制作所さん：そうですね。キャラはちょっと小さいですけど、楽しいですよ。『飛竜』。本当、最近は少なくなりましたけどね。





▶新潟県　RATAさん：なんというか、彼にはどこかがおかしくなっている感じがついてまわる気がします。月夜とか、桜とか。あ、でも猫のヘソ絆創膏がいいですねぇ。ホッとします。

▼[福岡]県　桜井ともかさん：続編はどうなんでしょうねぇ？





▲三重県　朱見珠さん：いいゲームなんですけど……なぜかハガキは…。

▶東京都　津丸さん：この2人のノー天気ぶりが表現されている気がしてステキです。なんだか笑えます。

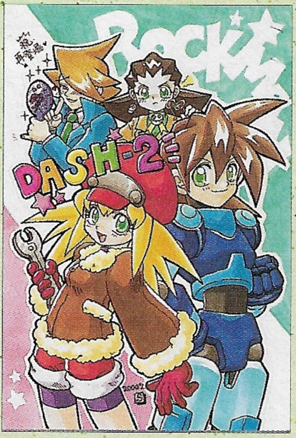


▶埼玉県　笹川酉さん：どんなにシリアスでも、彼女はマイペース。



▼[静岡]県　瀧上アサオさん：手頃に可愛がれるそんな感じですから。





▲神奈川県　千石ぷうさん：次回もワクワクな展開ですよ。期待しましょう。

▼三重県　影都カズヤさん：やんちゃな感じがいいですよね。もう大冒険。





▲東京都　海月夜文さん：お話やキャラはバッチリなんですが……システムは普通です。



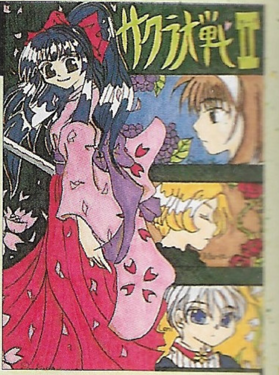
◀岡山県　ひよこさん：確かにちょっとセーラームーンですねぇ。笑。『サモンナイト』、戦闘もやりごたえあります。



◀東京都　もいうみさん：プチ子は登場しないらしいのです……。PS版はかなりガッカリです。目からビーム失敗とか……。

移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。FC時代の名作の移植とか。



▶青森県　まつばさん：どうなんでしょうねぇ？　PS化ってあるんでしょうか？　まあ、DCで楽しむのもいいんですけどね。PS2なら…とりあえず、なんでも移植できるハズですしねぇ。



◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：ムチャムチャ、バランス悪かったですよねぇ。でも設定やキャラはものすごく良かったんです。移植ではなく、新タイトルとか？

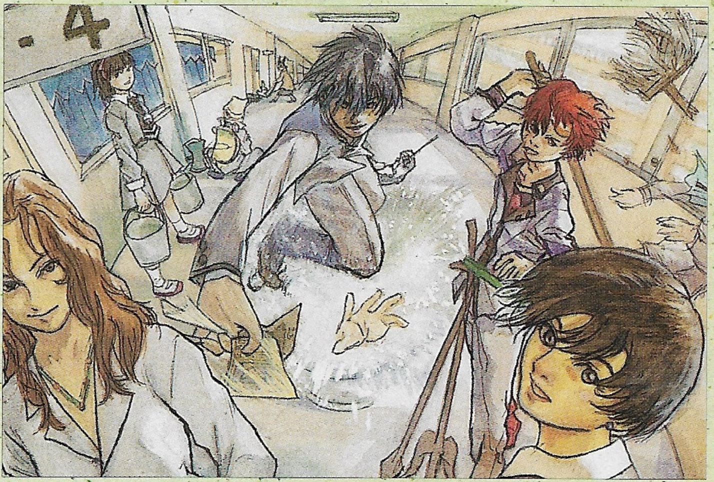
▼[神奈川]県　緋牙久遠さん：今も戦ってるんでしょうねぇ。コレからです。





▲愛知県　鳥野栖さん：ほむらファン多いです。段々変わっていくのがツボなんでしょうか？

▶埼玉県　女○んこ潜入！さん：学校は戦場ですからね。ってさりげなく立たされてたり、手とか出てたり。ブワッて飛び出す感じがステキです。ペルソナもスピード勝負？



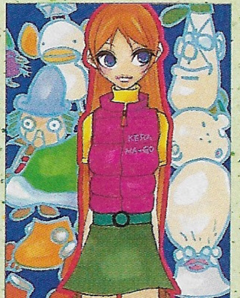
▶和歌山県　ギ賊さん：今流行りの服を着せるとなんだかとたんにHになってしまうような……ってそりゃ



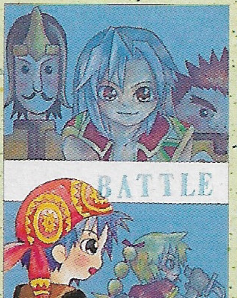
▶愛知県　猫宗さん：キャラのバックストーリーがかなりぶっ切りなのもプレイヤーの想像力をかき立ててくれます。



▶愛知県　蒼夏サトさん：キャラ濃いですよねぇ……PS2とかでまたメチャクチャ無駄なゲームが登場すると楽しいんですが。笑。



▶東京都　津丸さん：なんていうか、個性的な仲間が多くて、人間でしかもカッコイイって基準じゃ選べません。戦闘が楽しいキャラがいいですよね。



イロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いで日々作品制作している人には申し訳ありませんが御了承下さい。**あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係**

HUMAN CREATIVE SCHOOL

「クリエイターになりたい…」を実現しよう。
「作れる」ゲームスクール@HCSで。



'93卒業制作作品



'94卒業制作作品



'95卒業制作作品





'96卒業制作作品



'97卒業制作作品



'98卒業制作作品

2000年4月生（11期生）募集中!!

世界初のゲームスクール

本校は、世界で初めて開校したゲームクリエイター養成校。他にはマネのできない豊富な経験と実績を活かし、常に業界で必要な即戦力となるクリエイターを輩出し続けています。

初心者でも安心

ネットワークゲーム制作等をはじめ最新の技術とノウハウを活かした、カリキュラムをわかりやすく教えています。パソコンの電源を入れたことのない人でも2年後にはゲームが制作出来るようになるはずです。

学生作品も高レベル

入学時にはコンピュータが初めての人でも、2年間でしっかり作品づくりが出来る制作環境があります。課題、就職用、卒業制作を通して"こだわり"のある高いレベルの作品を仕上げていきます。

抜群の就職実績

■卒業生の主な就職先（五十音順）

㈱アートディンク／㈱アスキー／㈱アトラス／アルゼ㈱／㈱オムニバスジャパン／㈱カネコ／㈱カプコン／㈱クリーチャーズ／㈱ゲームフリーク／㈱コーエー／コナミ㈱／サミー㈱／㈱CSK総合研究所／㈱スクウェア／㈱セガ・エンタープライゼス／㈱タイトー／㈱ティーアンドイーソフト／テクモ㈱／㈱ドリームファクトリー／㈱ナムコ／任天堂㈱／㈱ハドソン／㈱ハル研究所／㈱バンダイ／㈱バンプレスト

その他ゲーム、マルチメディア関連多数

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル

0120 FreeDial 0120-37-9898　ホームページURL http:www.human.co.jp/

設置課程〈2年制〉

マルチメディア エンタテインメント課程 C言語　CG概論　サウンドデザイン　企画設計　ネットワーク概論　ゲーム研究　卒業制作　他……（募集定員　200名）

3Dムービー エンタテインメント課程 3D制作実習　映像制作　デッサン　2Dデザイン　サウンド　卒業制作　他……（募集定員　80名）

インターネット エンタテインメント課程 ネットワーク概論　ネットワークプログラミング　ゲームプログラミング　サーバ構築論　C言語　卒業制作　他……（募集定員　80名）

〈1年制〉

クリエイティブプランニング課程 コンピュータ基礎　3D映像制作技術　企画書制作技術　ビジネス　プレゼンテーション技術　シナリオ技術　他……（募集定員　120名）

学校説明会&体験入学

3 5（日）

予約不要

10:30 START

学校見学フリーDAYS

3/10(金)～3/26(日)

(3/17日は除く)

全日 10:00～17:00

要予約

いつでも入出できます。

(説明は1時間程度)

当日内容

- 学校説明、個別相談
- 学生作品実機プレイ

ヒューマン クリエイティブ スクール

願書3/31まで。

〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.138は 3月10日(金)発売!!

次号138号は、ついに発売された「PS2」を大特集!!『リッジV』『ETERNAL RING』の徹底攻略をはじめ、新着情報も満載!『ジオンの系譜』『ベイグラント～』の完璧攻略はもちろん、MCシール付録も!!

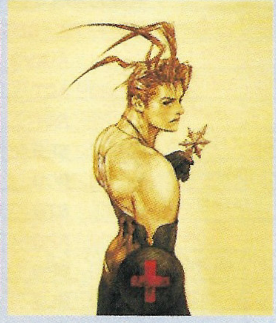
COMING SOON!

スーパーロボット大戦α／聖戦士ダンバイン／ブレス オブ ファイアⅣ／ストリートファイターEX3／EVERGRACE／マリオネットカンパニー2Chu!／汽車でGO!／カムライ／ロックマンDASH2 ほか



まんが／岩瀬さとみ

COVER



ベイグラント ストーリー
© 2000 スクウェア
キャラクターデザイン：吉田明彦
デザイン／グァバモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト(朝倉哲也)

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王DEEP ヴァルキリープロファイル ザ・コンプリート

隠しダンジョンを含めた全26マップを余すことなく大掲載。さらにシステムの徹底解説やアイテム情報まで一挙収録。この本さえあれば、もう絶対に迷わず進める！



好評発売中 定価：950円＋税

©tri-Ace Inc.／PRODUCTION I.G／Actas.Inc／ENIX 1999

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D30

次号D30は、発売直後のPS2を徹底チェック！ 体験版は、『聖霊機ライブレード』『絆という名のペンダント』『夏色剣術小町』など全7本、大人気RPG『ブレスⅣ』は電撃ミュージアムで新企画スタート!!

▶▶▶次号D30は 3月15日(水)発売!!

広告索引 AD INDEX

アスキー …… 4・5
NECインターチャネル …… 146
カプコン …… 12・13
キッド …… 199
コーエー …… 116～124
コカ・コーラ …… 126
シスコンエンタテイメント …… 200
ソニー・コンピュータエンタテインメント …… 2・3
タカラ …… 8
ティーアンドイーソフト …… 6・7
テクモ …… 202
東京ゲームデザイナー学院 …… 157
ハンズオンエンタテイメント …… 125
バンダイ …… 242・243
ヒューマン クリエイティブ スクール …… 237
フロム・ソフトウェア …… 表4
ホビーデータ …… 114・はがき
代々木アニメーション学院 …… 188

広告のご用命は、
弊社、広告部へご連絡ください
電話 03-5281-5205

電撃PlayStation Vol.137

2000年3月10日発行 第6巻 第7号 通巻133号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写 植 オノ・エーワン
■ＤＴＰ ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。



PlayStation Vol.137
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年3月10日発行（隔週金曜日発行）第6巻第7号通巻133号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円
本体467円
T1124602030490
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-3／10